3 2006

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS

Ausgabe 149

€ 4,99

Österreich € 5,75
Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPI...

MAN!AC DVD

DVD

60 Spielevideos
134 Minuten
unzensiert

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG USK

DTM RACE DRIVER 3

Für PS2 & Xbox: Deutschlands erster Test!

Der Pate

PREVIEW

Ghost Recon Advanced Warfighter

PREVIEW

KINGDOM HEARTS 2

PREVIEW

Japan-Version im Check

DEAD OR ALIVE 4

Test im Heft und auf DVD: Edel-Prügler in HDTV-Optik

SPIELSPASS JETZT!

Top-Spiele für aktuelle Konsolen

Black

Der spektakulärste Ego-Shooter im Test

Mario & Luigi

Exklusiv für Nintendo DS: 90% für das pfiffig-charmante 2D-Rollenspiel

Exit

PSP-Geheimtipp für Knobelfans

Onimusha Dawn of Dreams

Monster-Gemetzel mit Tiefgang für PS2





60 Spiele als Video, 134 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis
Besitzer eines **4:3-Fernsehers** aufgepasst: Da in der Regel alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss Euer DVD-Player auf das Bildformat '16:9 Letterbox' eingestellt werden. Auf der PS2 wählt Ihr im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) in den Einstellungen '4:3 Letterbox'.
Besitzer eines **16:9-Fernsehers** sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3 & 16:9) wechseln.

DEAD OR ALIVE 4
MAN!AC-DVD - 03-2006

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!

DTM Race Driver 3

Der Pate

Neben dem Deutschland-exklusiven DVD-Test der Raser-Perle (links) gibt's ein ausführliches Preview zum Mafia-Epos (rechts).

Inhalt 03-2006

Trailer
Lost Planet
Splinter Cell Double Agent

Previews
Black
Blazing Angels: Squadrons of WW2
Commandos Strike Force
Fight Night Round 3
Front Mission 5: Scars of the War
Ghost Recon Advanced Warfighter
Kingdom Hearts 2
Metal Gear Solid 3: Subsistence
Pate, Der
Phantasy Star Universe
Rogue Galaxy
Ryu ga Gotoku
Sonic Riders

Tests
Castlevania: Curse of Darkness
Chroniken von Narnia, Die:
Der König von Narnia
Dead or Alive 4
Devil Kings
DTM Race Driver 3
Full Auto
NBA 2K6
Neo Geo Battle Coliseum (Import)
NHL 2K6
Sega Rally 2006 (Import)
Shadow of the Colossus
Suikoden Tactics
Torino 2006
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
We Love Katamari

Test Short Cuts
ATV Offroad Fury 3
Combat Elite:
WW2 Paratroopers (Import)
Metal Slug 5
Pac-Man World 3
Samurai Shodown 5

Handheld
Key of Heaven
Mario & Luigi:
Zusammen durch die Zeit

Extended
Retro: Sega Dreamcast

anyMAN!AC
The Twin Sepps

Credits / Outtakes

DVD-ROM Teil
Lost Planet HD-Trailer



Sega Dreamcast



Dead or Alive 4



DTM Race Driver 3

MAN!AC DVD

03-2006 | DEAD OR ALIVE 4 | Der Pate · Black · Splinter Cell Double Agent · Ghost Recon Advanced Warfighter · Full Auto · DTM Race Driver 3 · Retro: Dreamcast

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

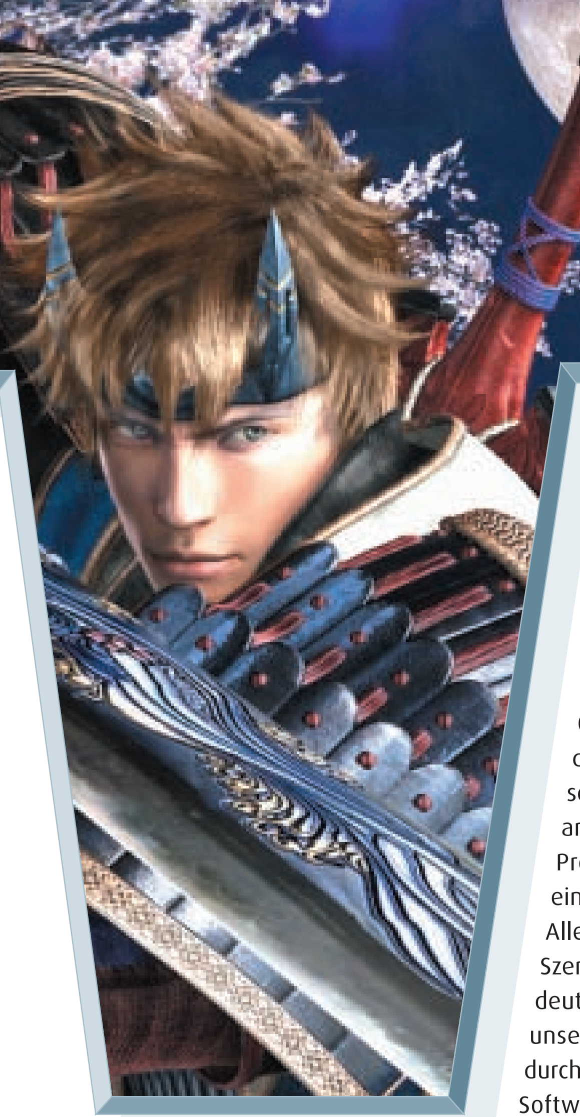
DEAD OR ALIVE 4

Über 8 Minuten: Megatest der Xbox-360-Prügelperle

DER PATE

Im großen Vorab-Bericht nehmen wir das Mafia-Epos genau unter die Lupe.

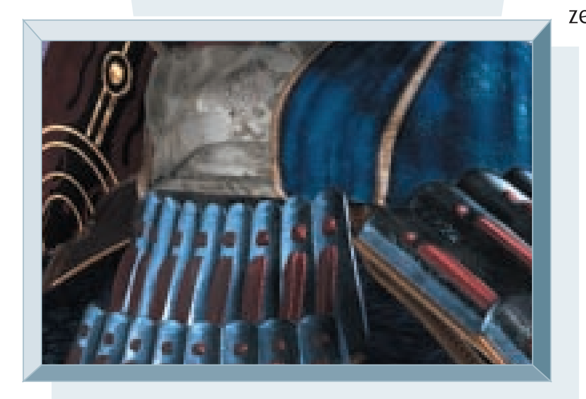
Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle ("Keep-Cover") ausschneiden.



WERBEFREIE ZONE?

Stellt Euch vor, Ihr zockt ein im Mittelalter angesiedeltes Rollenspiel. Ihr besucht eine Stadt, um Euren Heldentrupp neu einzukleiden. Im örtlichen Gewandshop die Überraschung: Statt dem üblichen namenlosen Klamottenportfolio bietet Euch der Geschäftsmann Produkte von H&M, Levi's und Armani feil. Wie im realen Leben rangieren die Hosen, Mäntel und Kettenhemden der Markenhersteller in unterschiedlichen Preisregionen. "H&M-Kleider offerieren ordentliche Qualität zu günstigen Konditionen. Für Levi's-Artikel müsst Ihr tiefer in die Tasche greifen, dafür halten die Gewänder länger und bieten besseren Schutz. Armani vereint Tragekomfort und Schutzwirkung in einzigartiger Weise, außerdem steigert es Eure Attraktivität wie kein anderes Produkt – der stilbewusste Held mit dem nötigen Kleingeld muss hier einfach zuschlagen", tönt es aus dem Mund des Verkäufers.

Alles fiktiver Unsinn? Zurzeit vielleicht noch. In einigen Jahren stellt obiges Szenario voraussichtlich den interaktiven Alltag dar. Werbung oder neuhochdeutsch Product Placement in Videospielen wird verstärkt Einzug halten in unser Lieblingshobby. Und zwar aus zwei Gründen: Zum einen lassen sich durch den Verkauf von virtuellen Anzeigenflächen die Produktionskosten von Software senken – im NextGen-Zeitalter mit explodierenden Entwicklungszeiten und sich vervielfachendem Personalbedarf eine willkommene Einnahmequelle. Zum anderen gibt es mittlerweile auf solche 'In-Game-Werbung' spezialisierte Agenturen, die sich um eine adäquate Platzierung von Marken kümmern. Dazu Geoff Graber, Chef der Firma Double Fusion, in der englischen Videogames-Zeitschrift Edge: "Werbung sollte zum Spiel passen. Wir sorgen mit dem Publisher dafür, dass die richtigen Anzeigen ins richtige Spiel kommen. (...) Es macht keinen Sinn, ein Plakat für einen gerade gestarteten Kinofilm in ein SciFi-Szenario in der Zukunft zu packen." Auf die Frage, wann die Werbewelle über die Branche hereinbricht, antwortete Graber: "2006 fällt der Startschuss. 2007 geht's richtig los, da werden sich viele Dinge ändern."



"Onimusha: Dawn of Dreams" (Capcom, 2006)

Was bedeutet dies für alle Videospiel-Fans? Im schlimmsten Fall erleben wir Auswüchse wie im Privatfernsehen: 'Nur noch ein Spot, dann erfahren Sie das Ende der Geschichte'. In der besten Variante ist Werbung dezent integriert (eine Einkaufspassage in der virtuellen Welt spiegelt mit McDonnald's-Restaurants, Karstadt-Filialen und anderen Läden reale Begebenheiten wider), verleiht der Polygonwelt dadurch mehr Vertrautheit und senkt durch ihre Anwesenheit den Preis, den der Endkunde im Laden zahlen muss. Wer anzeigenfreie Produkte haben will, löhnt weiterhin den üblichen Betrag. Weiter nach der Werbung...

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. März 2006.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Werbung in Videospielen – Horrorvision oder willkommener Preisdrücker?
Unter welchen Umständen wärt Ihr bereit, Product Placement in Games zu akzeptieren?

MAN!AC-MEINUNG NR. 41

- (A) Gar nicht: Ich will keine Werbung in Spielen und zahle dafür auch mehr – oder verzichte auf den Kauf.
- (B) Kommt drauf an: Wenn Werbung nicht zu aufdringlich platziert ist, kann ich damit leben.
- (C) Mir egal: Wenn die Spiele dadurch günstiger werden, nehme ich auch Werbepausen in Kauf.

Ich besitze
◯ PS2 ◯ Xbox ◯ 360 ◯ NGC ◯ GBA ◯ DS ◯ PSP

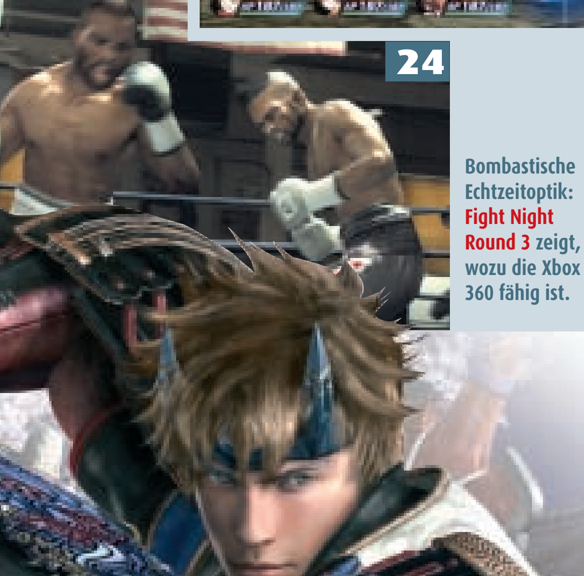
Ich kaufe mir
◯ PS3 ◯ Revolution

INHALT


14 Mit der ersten spielbaren Version kann Ghost Recon Advanced Warfighter zeigen, ob es seinen Vorschusslorbeeren gerecht wird.


8 Das Mausimperium macht mit den japanischen Rollenspiel-Giganten gemeinsame Sache: Kingdom Hearts 2 zum ersten Mal ausführlich angespielt.


22 Level 5 schlägt wieder zu: Wir schauen uns das das verlockende SciFi-Epos Rogue Galaxy genauer an.


24 Bombastische Echtzeitoptik: Fight Night Round 3 zeigt, wozu die Xbox 360 fähig ist.

PREVIEWS

KURZ-PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

68 Criterion lässt die Waffen sprechen: Wir fühlen dem Ego-Shooter-Debüt **Black** der "Burnout"-Macher auf den Zahn.

72 Jetzt wird wieder geprügelt: Hält **Dead or Alive 4**, was Team Ninja versprochen hat?



82 Kann **DTM Race Driver 3** den hohen Raser-Erwartungen gerecht werden?



54 Mit dem Extended-Reiseführer kommt Ihr in ferne Länder: Wir führen Euch **In 80 Spielen um die Welt.**

VIDEO AUF DVD!

Kingdom Hearts 2



Konferenz der Comic-Promis: MAN!AC spielt die japanische Version vom zweiten Square-Disney-Crossover und trifft alte Bekannte im neuen Gewand.



PS2 In Biests Albtraumburg freuen sich die in Haushaltsgegenstände verwandelten und eingekerkerten Bediensteten über ihre Befreiung.



PS2 Wieder habt Ihr Zora & Co. über das allzeit präsente Menü im Griff. Mit dem Steuerkreuz wechselt Ihr zwischen Angriff, Rucksack, Verwandlung und Heldentausch.





PS2 Um Obermotze wie diesen Portalwächter zu bezwingen, müsst Ihr das Fadenkreuz im Auge behalten und im richtigen Moment die Dreieckstaste erwischen.

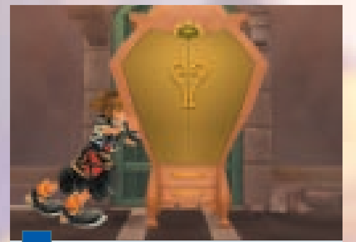
Können Donald Duck, Micky Maus, Goofy, Kater Karlo, die "Dornröschen"-Feen und Cartoon-Magier Merlin mit "Final Fantasy"-Helden wie Cloud, Squall, Tifa, Cid und Aeris koexistieren? Wer das für unmöglich hielt, der wurde 2002 eines Besseren belehrt: Square und Disney bescherten Adventure-Spielern das erste "Kingdom Hearts" – und mit ihm einen kunterbunten Mix aus beiden Entertainment-Kosmen, in dem Wüterich Donald und Trottel Goofy an der Seite vom zottelmähnigen Anime-Teenie Zora gegen die bösen 'Herzlosen' kämpften.

Das klingt wie ein mutiges Experiment, war aber vor allem ein cleverer Marketing-Schachzug: Beide Unternehmen wollten von der Popularität des jeweils anderen profitieren, um ihre Position in fremden Landen zu stärken und die Beliebtheit der eigenen Charaktere zu festigen. Besonders dem alternden Disney-Konzern lag diese virtuelle Traumhochzeit am Herzen. Während Anime-Charaktere und wuschelhaarige Helden auch im Westen auf dem Vormarsch sind, büßen altehrwürdige Comic-Ikonen wie Donald oder Micky zugunsten der cooleren Manga-Heroen immer mehr Fans ein. Der Erfolg der ungewöhnlichen Liason gab den Verkaufsstrategen Recht: Das Klassentreffen von alten US-Haudegen und jungen Nippon-Besen funktionierte hervorragend und versetzt die Square-Helden in ein digitales Disney-World.

Rückkehr ins Märchenreich

Die finstere Burg von Belles Biest, das alte China, wie wir es in "Mulan" bewundern durften, der "Herkules"-Hades und viele andere berühmte Szenarien aus Disneys inzwischen geschlossenen Zeichentrickstudios laden einmal mehr zur Erkundung durch Euer Trio ein. Und außer den drolligen Animations-Charakteren bitten diesmal sogar Realfilm-Figuren zum Tanz: Die Geisterpiraten aus "Fluch der Karibik" von Disneys Tochterfirma Buena Vista scheuchen Euch mit schartigen Säbeln und Kanonendonner übers 3D-Meer.

Aber bevor Donald, Goofy und Zora ihren gezeichneten bzw. realen Kollegen mit Kochtopfschild und Schlüsselschwert zur Seite stehen dürfen, muss Euer Manga-Held wieder zu seinem alten Selbst zurückfinden: Inzwischen fristet der Bezwinger der


PS2 In Biests Burg wollt Ihr den Schrank von der Tür rücken...

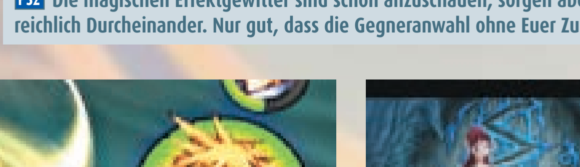

PS2 ...aber das bockige Möbelstück will einfach nicht spuren. Drum...


PS2 ...wartet Ihr, bis das Inventar ein Nickerchen macht.


PS2 Steht Euch in der Basis mit Rat und Tat zur Seite: Magier Merlin.




PS2 Die magischen Effektgewitter sind schön anzuschauen, sorgen aber auch für reichlich Durcheinander. Nur gut, dass die Gegneranwahl ohne Euer Zutun abläuft.



PS2 Donald und Goofy sind treue Waffenbrüder, aber bei Euren Reisen in 1.000 und einen Disney-Film tauscht Ihr einen von beiden gegen im Level angestammte Kämpen wie Auron aus: Nur mit deren Spezial- und Team-Attacken habt Ihr eine Chance.

PS2 Hat ihre Augen nicht nur auf Herkules geworfen: die hübsche Meg.

Herzlosen ein Dasein als Teenager im ganz und gar unmagischen 'Twilight City', seine Abenteuer an der Seite von Ente und Hund hat er vergessen. Aus Zora wurde der erschreckend normale 'Roxas' – und das fesche Pumphosenkostüm hat er gegen modischen Hip-Hop-Chique getauscht. Aber zusammen mit seinen Freunden und im Kampf gegen die gnadenlose Jugendbande vom zum Rapper mutierten "Final Fantasy 8"-Seifer lüftet Roxas das Geheimnis um seine Vergangenheit allmählich.

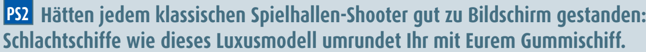
Einfacher geht's nicht

Die perfekte Gelegenheit also, Steuerung und Menü-Interface kennen zu lernen! Zum Glück für all jene, die Teil 1 für sein chaotisches Kampfsystem verfluchten, hat Square-Enix die Action-Scharmützel deutlich übersichtlicher gestaltet: Zwar turnen angriffslustige Kronleuchter, klebrige Rußgespenster, Gargylen und anderes Comic-Getier nach wie vor wild durcheinander – aber das braucht Euch nicht mehr zu kümmern, denn das automatische Zielystem nimmt Euch die ehemals hakelige Gegnerauswahl ab. Zwar dürft Ihr nach wie vor manuell zwischen den Monsterchen hin- und herschalten – aber auch wer einfach wild auf den Angriffs-Button hämmert und im richtigen Moment das Dreieck drückt, der punktet. Letzteres hält als Reaktions-Knopf für alle Fälle her: Egal ob furioses Endgegner-Gefecht oder Ausweichspielchen beim Müllsack-Ritt – mit dieser Taste gelingt Euch einfach alles, prophylaktisches Dauerdrücken kann also nicht schaden.

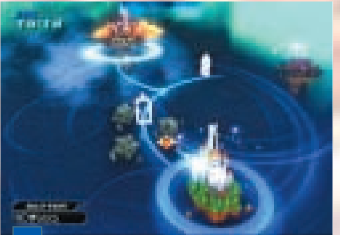
PS2 Auron soll "Herkules"-Unterweltboss Hades bei seinem Eroberungsfeldzug helfen. Aber da spielt der "Final Fantasy 10"-erprobte Schwertmeister nicht mit!

Überhaupt hat man das schon in seiner Erstinkarnation kinderfreundliche Action-Adventure noch mehr entschlackt: Die effektvoll inszenierten Slapstick-Gefechte stehen im Vordergrund der modernen 'Fairy Tale', die Erkundung Eurer Umgebung dagegen beschränkt sich aufs Durchstöbern der meist mehr als offensichtlich platzierten Schatztruhen. Fast schon erschreckend: Gut 60 Prozent des knalligen Comic-Crossovers spielen sich als aufwändig vertonte, aber wenig interaktive 3D-Sequenzen und Endlos-Dialoge ab. Perfekt präsentierte Unterhaltung für die jüngsten Adventure-Semester und alle, die ein unkompliziertes, opulent inszeniertes Abenteuer erleben möchten. "Final

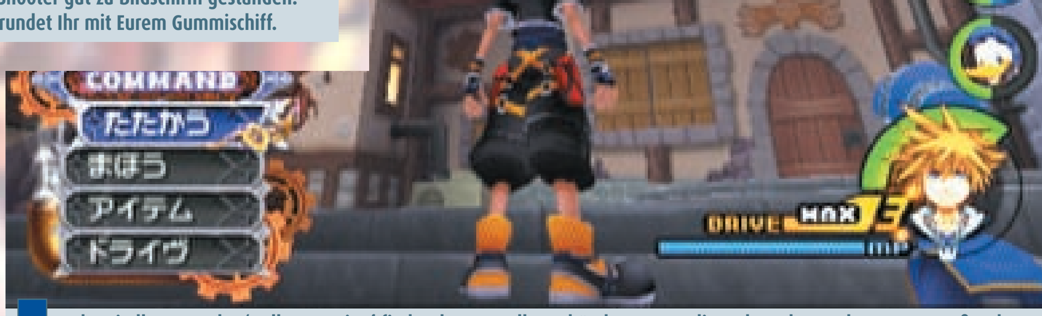




PS2 Hätten jedem klassischen Spielhallen-Shooter gut zu Bildschirm gestanden: Schlachtschiffe wie dieses Luxusmodell umrundet Ihr mit Eurem Gummischiff.



PS2 Nach bestandener Ballerei wählt Ihr auf der Karte Euer nächstes Ziel.



PS2 In der Siedlung vor der 'Hollow Bastion' findet Ihr wertvolle Verbündete: In Merlins schmuckem Labor warten außer dem Magier die "Final Fantasy"-Helden Aeris, Tifa, Squall und Cid auf Euch.



PS2 Im Gummischiff-Menü gibt's verbesserte Modelle und Reparaturen.



PS2 Teamwork durch Dreiecks-Druck: Biest und Zora lassen Feuer regnen.



PS2 Zugunsten vom bärenstarken Biest verlässt Goofy unsere Truppe.

Fantasy"-gestählte Fantasy-Fans dagegen werden den Ausflug ins gnadenlos überzuckerte Square-Disney-Königreich scheuen.

Kosmische Reiselust

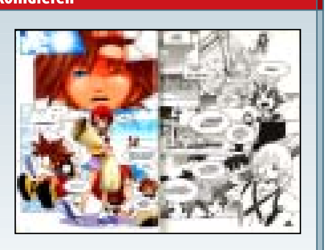
Am Ende des rund fünfstündigen 'Tutorials' steht die Rückverwandlung von Roxas in Zora: Hinter einem schummrig-schaurigen Forst findet Ihr die Basis einer Gruppe von geheimnisvollen Schwarzkuttenträgern – und in ihr reichlich Kälteschlafkapseln mit schlummernden Disney- bzw. Square-Helden.

Nach der Öffnung seiner Kapsel wird der als Zora wiedergeborene Roxas überschwänglich von seinen alten Kampfgefährten begrüßt: Zusammen mit Donald und Goofy bemannt Ihr das von Chip und Chap manövrierte Gummiraumschiff, um einen Filmkosmos nach dem anderen zu besuchen. Biest ist wieder wild geworden und Hades hat sich mit Kater Karlo verbündet, um den einarmigen "Final Fantasy 10"-Schwertmeister Auron zu beschwören. Welche Kinowelt Ihr ansteuert, dürft Ihr selbst entscheiden: Legt auf der Karte die Reiseroute für Euer Gummischiff fest und durchfliegt dann das Verbindungsstück zum bisher unbereisten Szenario in einer rasanten Action-Sequenz. Phosphoreszierende Wurmlöcher, aus allen Rohren feuernde Raumkreuzer, Asteroidenfelder, gewaltige Jägerflotten und spektakuläre Kamerafahrten lassen die Arcade-Ballereien der guten alten Zeit hochleben und fordern mehr Fingerfertigkeit als die Monsterkloppereien im Hauptspiel. Obendrein dürfen sich geschickte Piloten so neue Schiffsmodelle erballern: Fans klassischer Action-Orgien frohlocken – was dagegen Square- und Disney-Kids mit dem bockschweren Explosions-Inferno anfangen sollen, ist uns schleierhaft. Aber von diesem Stilbruch abgesehen präsentieren uns Square-Enix und Buena Vista Games ein Einsteiger-freundliches Adventure-Spektakel mit knallhart kalkuliertem Knuddel-Konzept. *rb*

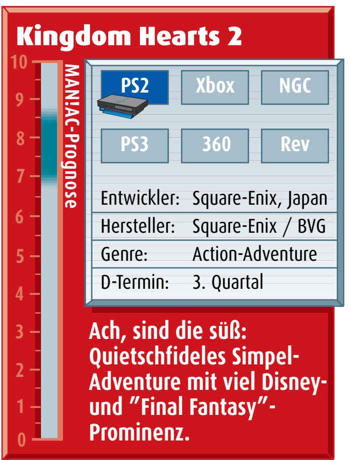
▪ ▪ ▪ Kingdom Hearts: Der Manga ▪ ▪ ▪

Wenn Comic-Kosmen kollidieren

Das erste Abenteuer von Zora, Donald und Goofy gibt's inzwischen auch in nicht animierter Form: Der bisher vierteilige "Kingdom Hearts"-Manga aus der Feder von Shiro Amano erscheint bei uns über Egmont Ehapa und erzählt auf jeweils 130 Seiten wilde Geschichten rund ums Disney- und Square-Universum – immer getreu der Videospiel-Vorlage. Stilecht wurden aus Kapiteln 'Levels' und das Inhaltsverzeichnis mutierte zum 'Menü'.



Kingdom Hearts 2



Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix / BVG
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal

Ach, sind die süß: Quietschfideles Simpel-Adventure mit viel Disney- und "Final Fantasy"-Prominenz.

KONKURRENZLOS SCHNELL

RIDGE RACER™ 6

JETZT IM HANDEL



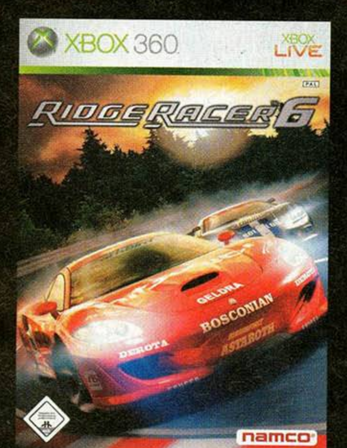
DEINE GEGNER UND DU - STOSSSTANGE AN STOSSSTANGE ONLINE IN KOMPROMISSLOSEN MULTIPLAYER-DUELLEN.



REIZE ÜBER 130 NEUE BOLIDEN IN MEHR ALS 200 RENNEN BIS ANS LIMIT AUS.



ERLEBE DIE EFFEKTE DER ABSOLUTEN BESCHLEUNIGUNG DURCH DAS NITROSYSTEM.



DER MEISTER DES DRIFTENS BESCHLEUNIGT IN DIE ÄRA DES HD-GAMINGS.

IN RIDGE RACER 6 SETZT DU DICH ANS STEUER DER NEUESTEN HOCHLEISTUNGS-RENNMASCHINEN UND SETZT DIE KRAFT DES HOCHENTWICKELTEN NITROSYSTEMS FREI. ERREICHE UNGLAUBLICHE GESCHWINDIGKEITEN UND GENIESSE DIE VERZWEIFLUNG DEINER KONKURRENTEN IM RÜCKSPIEGEL.

"WÜRDIGER NACHFOLGER DER STRASSEN-SAGA."
NOTE: 1- VIDEOGAMES AKTUELL 12/05



"EXZELLENTE ARCADE-RASEREI MIT PUNKTGENAUEN KONTROLLEN, AUSGEFEILTEM STRECKENDESIGN UND HOHEM SUCHTFAKTOR."
88% MAN!AC 01/06







Onimusha: Dawn of Dreams

Ohne bekannten Schauspieler, aber mit vielen neuen Ideen: Teil 4 setzt auf Teamwork und tiefgründiges Spielsystem.

Böse Zungen könnten "Onimusha" als nicht so erfolgreichen Bruder von Kassenschlager "Resident Evil" titulieren: mehr Action statt Abenteuer, Samurais statt Polizisten, Skelette statt Zombies und japanisches Mittelalter statt westliche Gegenwart. Ende des Artikels.

Doch damit macht man sich die Sache zu einfach. Die fernöstliche Monsterjagd residiert erfolgreich in ihrer eigenen Genre-Nische und setzt den Schnetzel-Maßstab, an dem sich Nachahmer (letztes Beispiel: "Genji") messen lassen müssen.



Gemischtes Doppel

Ob das auch noch für die vierte Episode gilt, durften wir diesen Monat ausprobieren. "Dawn of Dreams"-Produzent Yoshi Ono gab sich bei der Präsentation selbstbewusst: "Wir haben uns die Kritik an den Vorgängern zu Herzen genommen und etwas Neues geschaffen." Aha. Etwas wirklich Innovatives konnten wir beim Probespiel jedoch nicht entdecken, dafür aber zahlreiche Neuerungen im Vergleich zu den Vorgängern.

Da wären gleich die insgesamt fünf spielbaren Charaktere (siehe Kasten): Etwa 80 Prozent des Abenteuers bestreitet Ihr Seite an Seite mit einem Partner. Wechselt nach Belieben zwischen den Protagonisten, gebt dem Mitstreiter Kommandos via Steuerkreuz, führt zusammen vernichtende Combo-Attacken aus oder löst simple Schalterrätsel und nutzt die speziellen Talente des Begleiters, um neue Bereiche zu erschließen.

Letzteres Feature führt dann auch zu einer neuen Levelstruktur. Ihr absolviert das Spiel nicht mehr streng linear, sondern dürft nach dem Beenden eines Abschnittes jederzeit dorthin

PS2 Stärker im Team: In den meisten Abschnitten seid Ihr mit einem Mitstreiter unterwegs. Via Steuerkreuz gebt Ihr simple Kommandos wie 'Warten und Erholen'.

PS2 Intelligentes Metzeln lohnt sich: Wer fleißig Combo-Moves zelebriert, bringt sich schneller auf höhere Erfahrungspunkte-Höhen.

Metzel-Quintett
Mit fünf Charakteren auf Monsterjagd

Hideyasu: Der Schwertschwinger stellt den Hauptcharakter dar, der die Story vorantreibt. Zu Beginn scheint es sich bei ihm um den Sohn des Bösewichts zu handeln. Im Laufe des Abenteuers klärt sich aber seine Identität und er findet seinen wahren Vater. Hideyasu kämpft im Stil eines Samurai.

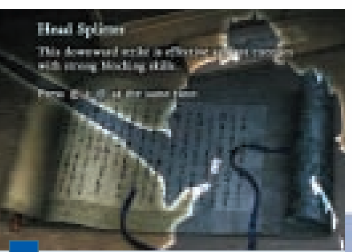
Jubei: Die 14 Jahre junge Kriegerin schnetzelt ihre Feinde mit einer Mischung aus Samurai- und Ninja-Kampfstil. Aufgrund ihrer zierlichen Figur ist sie flinker als Hideyasu und kann Wege beschreiten, die dem Schwert-Hünen verwehrt bleiben. Ihr Urgroßvater kämpfte bereits im zweiten "Onimusha"-Teil, Kenner der Serie werden mit ihr noch so manche Überraschung erleben.

Ohatsu: Die Nichte von Nobunaga (der Obermotz aus den ersten drei "Onimusha"-Episoden) erledigt mit ihrer Schusswaffe mehrere Feinde auf einmal. Der Monsterbrut heizt sie zusätzlich mit Granaten und Torpedo-ähnlichen Fernlenkgeschossen ein. Mit einer Art Enterhaken überwindet sie Abgründe. Ob sie zu den Guten oder Bösen gehört, bleibt bis zum Schluss ein Rätsel.

Roberto: Der muskulöse Spanier kämpft mit bloßen Händen gegen die teuflische Brut. Dabei erinnert er mit seinen wuchtigen Faustschlägen und eleganten Kicks an die "Street Fighter"-Recken. Zudem packt er auf Knopfdruck die aus Teil 3 bekannte 'Fadenpeitsche' aus. Damit kann er Widersacher entweder zu sich herziehen und dann vermöbeln oder sich selbst in die Nähe des Feindes katapultieren. Mit seinem wuchtigen Spezialschlag zertrümmert Roberto sogar Felsbrocken.

Tenkai: Der mysteriöseste Charakter des vierten Teils: Mit seiner roten Rüstung erinnert er an den früheren Helden Samanosuke – seine Geschichte bleibt auch nach dem Durchspielen rätselhaft. Er tritt den finsteren Mächten mit Speer und Zauberkräften gegenüber. Mit Letzteren polt er beispielsweise Feinde so um, dass sie ihn im Kampf als willenlose Marionetten unterstützen. Er versteht zudem die Sprache der Toten und erfährt so viele Geheimnisse.





PS2 Auflevelsystem und erlernbare Moves verleihen der Metzelei Tiefgang.



PS2 Dank aufgebohrter "Shadow of Rome"-Grafikroutinen strotzt das neue "Onimusha" vor Details und schicken Spezialeffekten.

PS2 Fulminanter Beginn: Nach zehn Minuten steht Ihr diesem Samurai-Koloss gegenüber und hackt mit Eurer Klinge feste drauf.

zurückkehren und nach den letzten Geheimnissen suchen. Animiert werdet Ihr dazu auf Schritt und Tritt: 'Eine zierliche Person könnte hier durchkriechen' oder 'Ich kann die Sprache der Toten nicht verstehen' flimmert des Öfteren über den Schirm. Charaktere mit den jeweiligen Eigenschaften oder Hilfsmitteln sind der Schlüssel zum Bonus-Glück! Dazu gesellen sich ein Auflevelsystem für Waffen und Spielfiguren, das Mixen von Objekten (ähnlich der "Resident Evil"-Serie), die so genannten 'Tests of Valor', in denen Ihr besondere Gegenstände ergattern könnt, eine An- und Verkauf-Option, Rätsel-Schatzkisten, miteinander verwobene Story-Teile, Anspielungen auf die drei vorherigen Teile und, und, und.

Licht und Schatten

An Komplexitätsarmut oder zu wenig Tiefgang leidet "Onimusha: Dawn of Dreams" nicht. Wer sich gerne in Combosysteme sowie umfangreiche Item- und Auflevelmenüs verbeißt beziehungsweise ausdauernd nach versteckten Goodies suchen will, findet hier eine edle Spielwiese. Dank verbesserter "Shadow of Rome"-Grafikengine gibt's einen wohl schmeckenden Cocktail aus aufwändigen Echtzeitkulissen, feinen Effekten wie Regen, Feuersbrünste oder magische Blitzgewitter und flüssiger Bildrate. Die akustische Seite glänzt mit dynamischen Orchestereinlagen und exzellentem Surround-Sound. Bei der Steuerung schließlich haben wir auch keine Schwächen feststellen können: Die Kontrollen sind direkt, auf Tastenbefehle folgt prompt die Umsetzung auf dem Bildschirm.

Allerdings hat uns beim Spielen der Eindruck nicht verlassen, dass "Dawn of Dreams" mitunter zu viel sein will. Für ein Schnetzelabenteuer geriet es nämlich sehr sperrig. Die Flut an verschiedensten Optionen erleichtert nicht gerade den Einstieg – ebensowenig wie der gelegentlich überzogen hohe Schwierigkeitsgrad. *os*

▪▪▪ "Den Endkampf aus Teil 1 würde ich neu designen" ▪▪▪

MAN!AC im Gespräch mit Yoshi Ono, Producer R&D Planning Committe Capcom

MAN!AC: Welches ist Ihr Lieblings-"Onimusha"-Teil?

Yoshi Ono: Teil 2. Da finde ich die Charaktere und die Einbettung der historischen Gegebenheiten sehr gelungen. Ich bin Geschichtsfan und finde es toll, beim Spielen was dazuzulernen.

MAN!AC: Wenn Sie an einer "Onimusha"-Episode nachträglich was ändern könnten...

Yoshi Ono: ...dann würde ich den Endkampf aus Teil 1 nochmal neu designen. Den finde ich aus technischer Sicht heute nicht mehr so prickelnd.

MAN!AC: Angenommen Sie hätten die Chance, bei Nintendo, Sony oder Microsoft die Leitung zu übernehmen. Wo würden Sie hingehen?

Yoshi Ono: Mein Herz würde sagen Nintendo, da ich von klein auf ein großer Fan der Firma und ihrer Produkte bin. Bei Sony würde ich gern in die Entwicklung involviert sein – die Playstation 3 mal im Detail kennen zu lernen und vielleicht dran mitzuarbeiten wäre sehr reizvoll. Bei Microsoft würde ich als Producer arbeiten wollen: Mit nahezu unbegrenzten Mitteln zu werkeln klingt sehr verlockend – zumindest stelle ich mir das so vor (lacht).

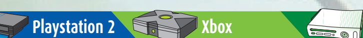
MAN!AC: Welche Lizenz würden Sie gerne als Videospiel umsetzen?

Yoshi Ono: Die "Mission: Impossible"-TV-Serie. Davon bin ich ein großer Fan und die Agententhematik ist geradezu prädestiniert für ein Videospiel. Mit ausgefallenen technischen Gimmicks herumspielen und vertrackte Rätsel lösen – das wär schon was.

MAN!AC: Was macht mehr Spaß: Spiele zu entwickeln oder hobbymäßig zu zocken?

Yoshi Ono: Die Befriedigung, die man nach der Fertigstellung eines Spiels empfindet, ist enorm. Trotzdem macht mir das private Spielen mehr Spaß – da stehe ich nämlich nicht permanent unter Erfolgsdruck.







Ghost Recon Advanced Warfighter

Hochentwickelt, schlagkräfig und absolut tödlich: MAN!AC testet die Fähigkeiten der Zukunftssoldaten in einem ausführlichen Probezock.

Mexico City – Millionenmetropole, sozialer Brennpunkt und Brutstätte von Gewalt, Verbrechen und Korruption. Ausgerechnet in der größten und bevölkerungsreichsten Stadt der Welt treffen sich die drei wichtigsten Regierungschefs des nord- und mittelamerikanischen Kontinents. Ein Politikum, das einen abtrünnigen mexikanischen General auf den Plan ruft und in einer Katastrophe endet: Der kanadische Premier tot, der US-Präsident von Miliz-Soldaten entführt. Nur die Elitekämpfer der Ghosts können das Leben der prominenten Geisel noch retten. Was bereits auf der letztjährigen E3 zu den vielversprechendsten Spielen für Microsofts frisch vorgestellte NextGen-Konsole zählte – und das lediglich durch ein kurzes Video – lässt mit der ersten spielbaren Version die Herzen aller Action-Fans ein gewaltiges Stück höher schlagen.



360 Tolle Aussicht: Auf der Xbox 360 speist Euch "Advanced Warfighter" nicht mit einer billigen Bitmap-Tapete ab, sondern verwöhnt Euer Auge mit einer bis zum Horizont modellierten Großstadt.

Schlachtfeld Großstadt

Die Action steht im dritten "Ghost Recon"-Teil wieder im Mittelpunkt, auch wenn "Advanced Warfighter" in puncto Schauplatz sich wieder dem Serienerstling annähert: Das heißt weg von offenen, ländlichen Gebieten und zurück zu komplexen urbanen Häuserkampf- und Straßenschlacht-Szenarien. Die Entwickler von Ubisoft verblüffen dabei mit einem Detailgrad, wie Ihr ihn bislang bei kaum einer anderen virtuellen Großstadt zu sehen bekamt. Je nach Bezirk wandert Ihr zwischen gepflegten Wohnhäusern und von Palmen gesäumten Bürogebäuden, schleicht durch das rostbraune und sandfarbene Industriegebiet oder macht einen Abstecher in die Wellblechplantagen der Slums. Steigt Ihr auf das Dach eines Gebäudes, könnt Ihr die enorme Weitsicht bewundern: Bauwerke, Bäume und Fahrzeuge wurden akkurat in 3D modelliert – bis zu den Hochhäusern in der Ferne, die undeutlich hinter Hitzeflimmern verschwimmen. Über allem liegt eine gespenstische Stille, denn in der zum Kriegsgebiet erklärten Großstadt rührt sich keine Menschenseele. Haben wir keine gesagt? Nur wenige Schritte vom Absetzpunkt entfernt streift schon der erste schwer bewaffnete Guerilla auf seinem Patrouillengang um die Häuser. Noch unentdeckt von den wachen Augen des Schurken schleicht Ihr Euch alleine – Euer Team stößt erst am Sammelpunkt dazu – bis zu einem Container vor. Via Analogstick drückt sich Eurer Alter Ego mit dem Rücken gegen die Wand und ermöglicht Euch



360 Schon der Flug zum Einsatzort kann tödlich enden: Klemmt Euch bei Gefahr hinter das MG und schaltet die Bedrohung auf den Dächern aus.



360 Situationsabhängig passt sich der Befehlscursor der Umgebung an. Unter Beschuss suchen sich Eure KI-Kameraden aber ganz von selbst Deckung.



360 Tonnenschwerer Teamkamerad: Zwischendurch bekommt Ihr Unterstützung von gepanzerten Fahrzeugen und Black-Hawk-Hubschraubern.

so die gefahrlose Observierung des Söldners. Kaum dreht dieser Euch den Rücken zu, schnellt Ihr durch Druck auf die linke Triggertaste aus der Deckung und feuert gezielt eine Salve auf den ahnungslosen Feind. Vom Knall Eures Gewehrs aufgeweckt, eilt ein weiterer Gegner seinem gefallenen Kollegen zu Hilfe. Vorgewarnt sucht der Bursche seinerseits Schutz hinter einem geparkten Auto, hat jedoch nicht mit Eurer Hightech-Ausrüstung gerechnet: Wieder schwenkt Ihr aus der Deckung, bringt das Gewehr in Anschlag, zoomt diesmal auf die vom HUD rot umrandete Figur hinter dem Fahrzeug und liquidiert den ungebetenen Gast mit Schüssen durch die Windschutzscheibe.

Kommando-Interface

Das futuristisch anmutende Head-Up-Display weist Euch mehr als nur auf die Position Eurer Gegner hin: Angezeigt wird die Entfernung und Position von Zielobjekten, Sammelpunkten und Teammitgliedern, die Lebensleiste Eurer Ghost-Soldaten, der Waffenstatus und eingehende Befehle vom Oberkommando. Hört sich überladen an, ist aber sehr übersichtlich strukturiert. Umgebungsinforma-

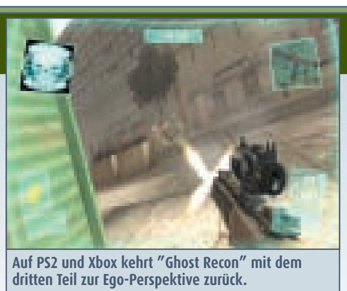
▪ ▪ ▪ NextGen vs. CurrentGen ▪ ▪ ▪

Staunen auf der 360, Standard auf der Xbox.



Kampferprobtes Duo: Auf der Xbox begleitet Euch nur ein Soldat bei Euren Einsätzen.

Abgespeckte Grafik, geänderte Perspektive, wegrationalisierte Teamkameraden – Besitzer aktueller Konsolen müssen bei "Ghost Recon Advanced Warfighter" mit Abstrichen rechnen. Auffallendster Unterschied: Statt Eurem digitalen Alter Ego über die Schulter zu blicken, steuert Ihr Captain Mitchell aus der Ego-Perspektive durch die Kampagne. Auch gibt's keine schicken Helikopterflüge über die Stadt – ein Ladebildschirm mit statischer Karte und eingeblendete Videosequenzen ersetzen den animierten Transport zum Zielort. Dort angekommen, wartete zumindest in der Vorabversion nur ein Teamkamerad auf Befehle. Optisch bewegt sich die Xbox-Version zwar momentan noch auf dem Niveau des Vorgängerspiels, eigene Wege durch das verwinkelte Straßennetz von Mexico City dürft Ihr Euch trotzdem suchen.



Auf PS2 und Xbox kehrt "Ghost Recon" mit dem dritten Teil zur Ego-Perspektive zurück.





360 Markiert feindliche Fahrzeuge und lasst sie von einem Ghost-Soldaten zerstören. Das Cross-Com-Fenster am linken Bildschirmrand zeigt den aktuellen Befehlsstand.

tionen wie feindliche Truppenansammlungen werden durch ein kleines Symbol visuell hervorgehoben; wer mehr erfahren will, richtet das Fadenkreuz auf die entsprechende Markierung.
Eure wichtigste Anzeige sitzt jedoch am linken oberen Bildschirmrand: Über das Crosscom, ein interaktives Fenster, gebt Ihr Befehle an das Team, unbemannte Drohnen und unterstützende Truppen weiter und könnt das Geschehen aus deren Augen betrachten. Kommandos erteilt Ihr via digitaler Richtungstasten in Kombination mit dem Fadenkreuz. Sollen Euch die Kollegen folgen, drückt Ihr das Steuerkreuz nach unten, mit links und rechts schaltet Ihr zwischen den untergebenen Einheiten durch und die linke Schultertaste versetzt Eure Soldaten in den Alarmstatus. Der Marschbefehl erinnert dagegen an THQs Strategie-Action "Full Spectrum Warrior": Durch das Fadenkreuz schiebt Ihr eine Markierung über den Boden zur gewünschten Position, der das Kämpfertrio unverzüglich folgt. Sobald es die KI für nötig hält, suchen sich die Mannen auch selbstständig Deckung und feuern auf den Feind. Wer ein bestimmtes Ziel im Sinn hat, kann auch alle Feuerkraft auf ein Objekt konzentrieren. Feindliche Fahrzeuge lassen sich so mit nur einem Knopfdruck zerstören. Kommandieren funktioniert sogar ohne Sichtkontakt zu Euren Soldaten. Dank interaktiver Karte könnt Ihr Hinterhalte austüfteln oder eine Drohne über ein komplettes Gebiet schicken.

360 Im Gefecht brauchen Eure Kameraden keine weiteren Anweisungen: Selbstständig nehmen sie den Feind unter Beschuss und suchen Deckung.

Mehrspieler – mehr Spaß

Was offline funktioniert, darf auch online angewendet werden: In Kampagnen-Missionen oder variantenreichen Coop-Deathmatches schließen sich gesellige Zockernaturen zum Kampf gegen CPU-Terroristen zusammen und halten sich via Crosscom über den Spielfortschritt auf dem Laufenden. Selbst wer lieber alleine zockt, menschliche Gegenspieler KI-gesteuerten Kämpfern aber vorzieht, wird im umfangreichen Multiplayer-Modus fündig.
Das Highlight von "Ghost Recon Advanced Warfighter" stellt jedoch der Solo-Modus da, der Action, Taktik und hochklassige Präsentation zu einem eindringlichen Spielerlebnis verschmilzt. *jw*

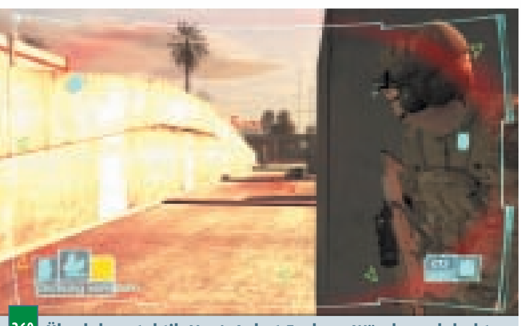
Ghost Recon Advanced Warfighter

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

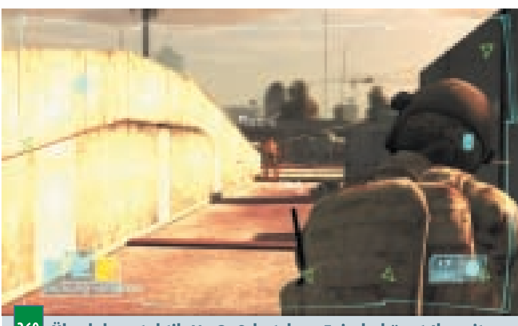
PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	März 2006

Action-Offenbarung für alle Taktik-Fans: Ubisofts Terrorhatz gibt sich noch realistischer und technisch eindrucksvoller.



360 Überlebenstaktik Nr. 1: Lehnt Euch an Wände und dreht die Kamera, um gefahrlos die Umgebung zu sondieren.

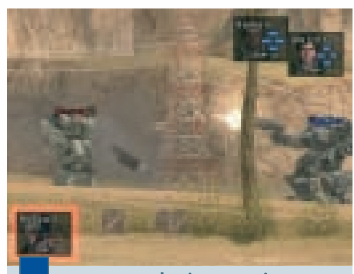


360 Überlebenstaktik Nr. 2: Schutzlose Feinde könnt Ihr mit einer Drehung aus der Deckung effizient und sicher erledigen.



Front Mission 5

Prächtig animiertes Drama: "Front Mission 5" konzentriert sich auf die Helden in den Kampfmaschinen.



PS2 Euer Wanzer besitzt Energiebalken für Rumpf, Füße und Arme.

PS2 In der Basis könnt Ihr alle Kollegen besuchen: Wenn Ihr auf die...

PS2 ...Komandozentrale klickt, landet Ihr bei General und Technikern.

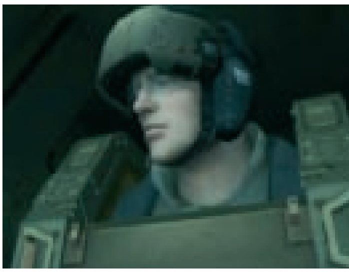
Fans mächtiger Kampfroboter kommen an Square-Enix' Strategieserie "Front Mission" nicht vorbei: In einer fiktiven Zukunft bestimmen Regierungsgemeinschaften wie OCU (Oceana Community Union) und USN (United States of New Continent) die Welt. Die Lage ist weitgehend stabil, solange nicht Ex-Militärs und Doppelagenten die Supermächte gegeneinander ausspielen wollen – und von diesen Schurken gibt's leider jede Menge. "Front Mission" erzählt aber nicht nur spannende Militärkrimis, sondern bemüht sich auch um eine aufwändige Präsentation der Scharmützel: Der Erstling beeindruckt bereits 1995 auf dem SNES mit individuell konstruierbaren Wanzern und detaillierten Kampfanimationen, bei denen die teuer erstandenen Mechglieder in Stücke geschossen werden. Die Nachfolger für Playstation variieren das komplexe Strategiesystem nur mit Details wie Wanzerwechsel im Gefecht und mehr Bauteilen, verbessert wird vor allem die 3D-Grafik. Bis "Front Mission 4" konzentriert sich Square-Enix dabei aber auf Schlachtfeld und Kämpfe, die komplexe Handlung wird bisweilen nur mittels Textwüsten nebst Helden-Porträts erzählt.

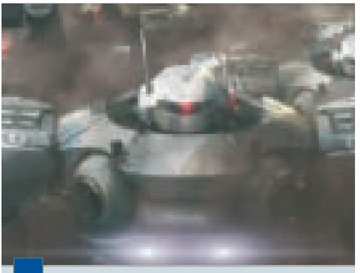
Soldatenfreundschaft

Hier setzt "Front Mission 5" an, das in Japan seit Jahreswechsel erhältlich ist: Die Handlung erzählt vom Soldatenleben des USN-Piloten Fen Walter, der zwischen die Fronten von OCU und USN gerät. Die umfangreichen Animationsszenen und Renderfilme wollen Euch nicht nur mitfiebern lassen, sondern auch private Einblicke geben und Schattenseiten aufdecken. Im Laufe seiner Karriere verliebt er sich in seine Kollegin Lin Wainright und stellt sich Ängsten, die bis in seine frühe Jugend zurückreichen – eben Narben des Krieges. Außerdem dürft Ihr zwischen den Missionen die jeweilige Einsatzbasis Eures Helden näher erkunden und Euch mit den Kollegen vertraut machen: Ihr klickt etwa die Aufenthaltsräume oder Unterkünfte der Basiskarte an und trefft so Teampartner und Vorgesetze zum Plausch. Natürlich könnt Ihr auch in der Einsatzzentrale Details zum nächsten Auftrag erplaudern oder den Simulator besteigen, um noch etwas an der Kampftaktik zu feilen. Werkstatt und Briefingraum machen die Basis komplett, hier



PS2 Das erste "Front Mission" mit anständig animierten Helden: Ihr feiert mit der Truppe, zittert aber auch umso mehr vor der Schlacht (rechts oben).



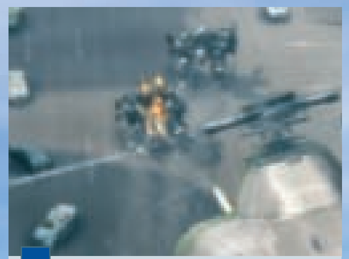


PS2 Zudem schmückt Square-Enix das Abenteuer mit vielen Renderfilmen.





PS2 Wanzer vs. Wanzer: Die Kampfmechs mit dem obskuren Namen spielen auch in Teil 5 die Hauptrolle.


PS2 Euch erwarten auch andere Gegner wie Heli, Panzer und Geschütze.


PS2 Der orange Bereich zeigt die Reichweite der aktuellen Waffe.



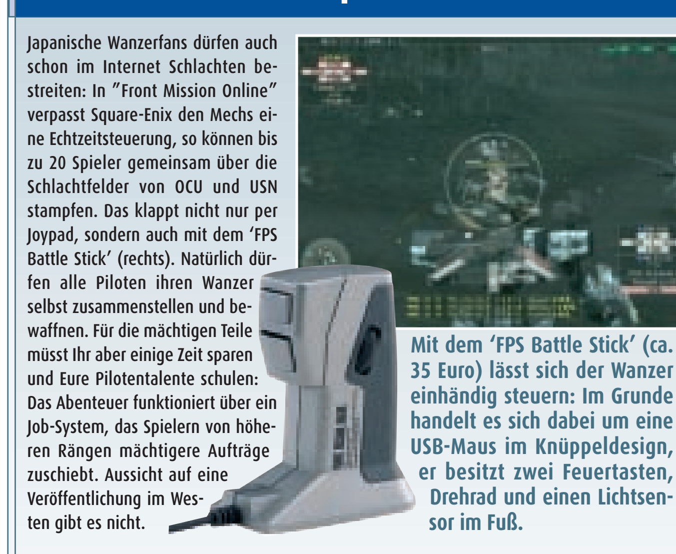
PS2 Wer beide Feinde geschickt ausspielt, wird auch mit zwei Mechs fertig.

schraubt Ihr die neueste Ausrüstung an Eure Mechs und trefft Euch mit den Kameraden zur Einsatzbesprechung.

Kreuzfeuer

Neben der Präsentation verbesserte Square-Enix auch taktische Details, die man allerdings erst auf den zweiten Blick entdeckt: Wie in den Vorgängern stürmen die Mechs von Freund und Feind anwechselnd über die quadratischen Felder – die Schlachtarenen. Die Robos sind je nach Modell auf Artillerie, Schuss- oder Schlagwaffen spezialisiert. Deshalb müsst Ihr beim Vorrücken sowohl Reichweite als auch Hindernisse im Auge behalten – wenn ein Baum im Weg steht, fängt er einige Kugeln ab! Neben dem Gelände sind in "Front Mission 5" aber auch Kameraden und Formation wichtig: In den aufwändigen Kampfanimationen erscheinen neuerdings auch umstehende Mechs, die schon mal einen Querschläger abbekommen. Diesen Umstand könnt Ihr auch zu Eurem Vorteil nutzen, um etwa gleich zwei Feinde mit einer Schrotladung zu treffen – dazu müssen sich die Gegner natürlich in einer Schusslinie befinden!

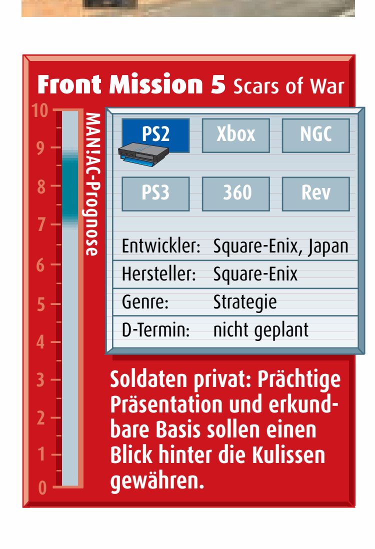
Auch die Treffererfassung wird in "Scars of War" realistischer: Bei den Schusswechseln erwischt Ihr nur die Euch zugewandten Extremitäten der Feinde. Dank Icons und mancher englischer bzw. numerischer Anzeigen finden sich geübte "Front Mission"-Krieger in der japanischen Fassung zurecht, sämtliche Geheimnisse lassen sich ihr ohne Sprachkenntnisse aber nicht entlocken: Wir hoffen auf eine englische Fassung, einen Termin wollte Square-Enix aber bislang nicht verraten. *oe*



▪ ▪ ▪ Wanzer-Kämpfe im Internet ▪ ▪ ▪

Japanische Wanzerfans dürfen auch schon im Internet Schlachten bestreiten: In "Front Mission Online" verpasst Square-Enix den Mechs eine Echtzeitsteuerung, so können bis zu 20 Spieler gemeinsam über die Schlachtfelder von OCU und USN stampfen. Das klappt nicht nur per Joypad, sondern auch mit dem 'FPS Battle Stick' (rechts). Natürlich dürfen alle Piloten ihren Wanzer selbst zusammenstellen und bewaffnen. Für die mächtigen Teile müsst Ihr aber einige Zeit sparen und Eure Pilotentalente schulen: Das Abenteuer funktioniert über ein Job-System, das Spielern von höheren Rängen mächtigere Aufträge zuschiebt. Aussicht auf eine Veröffentlichung im Westen gibt es nicht.

Mit dem 'FPS Battle Stick' (ca. 35 Euro) lässt sich der Wanzer einhändig steuern: Im Grunde handelt es sich dabei um eine USB-Maus im Knüppeldesign, er besitzt zwei Feuertasten, Drehrad und einen Lichtsensor im Fuß.



Front Mission 5 Scars of War

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Strategie
D-Termin:	nicht geplant

Soldaten privat: Prächtige Präsentation und erkundbare Basis sollen einen Blick hinter die Kulissen gewähren.

Playstation 2  Xbox Gamecube

Sonic Riders

Rasante Konkurrenz für "Mario Kart" und "Jak X": Segas blauer Blitz wird zum Rennspiel-Star.

VIDEO AUF DVD!



XB Nicht nur kurz nach dem Start geht's ordentlich zur Sache: Auf Wunsch stürmt Ihr mit bis zu drei Mitspielern die Multiplayer-Arenen – "Mario Kart" lässt grüßen.

XB Coole Salti und lässige Grabs packen Eure Flitzer nur aus, wenn Ihr via Analogstick das Kommando gebt.

XB Malerisch: Überwucherte Regenwald-Passagen, technoide Maschinenstädte oder sandige Tempelruinen lassen Euren Blick von der Strecke abschweifen.

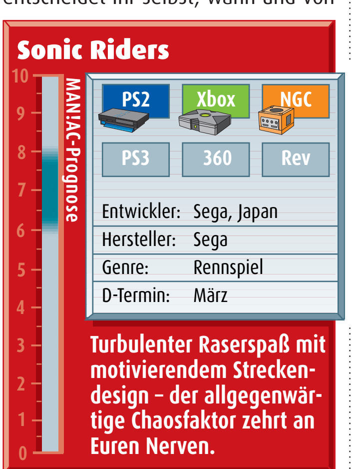
Kaum haben Sonic und Kumpane die begehrten 'Chaos Emeralds' Dr. Robotnik in einem Abenteuer abgeluchst, streckt der gerissene Oberschurke seine Langfinger erneut nach den funkelnden Steinen aus. Da nur dem Sieger des Robotnik'schen Hoverboard-Turniers die glitzernden Juwelen als Siegprämie winken, schwingen sich Igel, Echidna & Co. auf motorisierte Luftbretter und rasen um den Sieg.

Gleich beim ersten Rennen verblüfft eine Besonderheit: Anstatt aus einer festen Startaufstellung anzutreten, entscheidet Ihr selbst, wann und von welcher Position Euer Pilot loslegt. Achtet nur darauf, die Startlinie nicht vor dem Ablauf des Countdown zu überqueren – geschicktes Timing bringt Euch auf die Siegerstraße.

Wo ist das Gaspedal?

Auch sonst unterscheidet sich "Sonic Riders" gründlich vom Raser-Allerlei: Einen Druck auf Gaspedal bzw. Gas-Button braucht's erst gar nicht – stattdessen beschleunigt Ihr Euren Brettsurfer einzig durch Betätigung des Analogsticks. Bedarf es eines zusätzlichen Temposchubs, stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl: Reitet auf den Luftverwirbelungen Eurer Kontrahenten, nutzt die reichlich verteilten Beschleunigungspfeile und Sprungschanzen oder sorgt via Knopfdruck für einen satten Turboschub. Wer zu häufig Gebrauch davon macht, dem geht buchstäblich die Luft aus. Wollt Ihr dann nicht auf Schusters Rappen über die Strecke kriechen, helfen die altbekannten goldenen Ringe, spektakuläre Stunts oder ein kurzer Boxenstop in der Luft-Tankstelle. Immer wieder auf den abgedrehten Kursen finden sich Abschnitte, in denen Ihr die Kontrolle über die Flitzer für kurze Zeit abgebt: Rüttelt Ihr dann wie wild am Stick, reiten Sonic und Konsorten auf einem wütenden Lindwurm oder meistern eine brausende Stromschnellenpassage.

Nicht nur deshalb driften die Rennen häufig ins Chaotische ab: Unverschämt drängelnde Gegner, verwirrende Kurvenkombinationen sowie ungünstige Kamerawinkel sorgen für unnötigen Frust und werden zum deutschen Release hoffentlich noch entschärft. *ms*



Sonic Riders

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	März

Turbulenter Raserspaß mit motivierendem Streckendesign – der allgegenwärtige Chaosfaktor zehrt an Euren Nerven.



XB Besonders enge Kurven meistert Ihr mit Hilfe der rechten Schultertaste.



XB Nervig: Tankstops für den Luftnachschub kosten wertvolle Sekunden.

ALLE ELEMENTE DES MOTORSPORTS













Der Motorsport-Kracher des Jahres! Der Nummer-1-Bestseller ist wieder da - mit der kompletten DTM-Saison 2005, inkl. Superpole-Qualifying, neuen Strecken, Fahrern und Autos. Aber das ist natürlich längst nicht alles: zusätzlich warten 35 verschiedene Rennsport-Disziplinen mit über 100 Wettbewerben auf Euch. Bei mehreren Karriere-Modi, radikal verbessertem Online-Multiplayer und spektakulärem Physik- und Schadensmodell bleibt kein Wunsch offen. Mehr Motorsport geht nicht!

www.codemasters.de/dtm3

Erleben Sie großartige Grafikeffekte mit der Intel® Pentium® 4 Processor Extreme Edition.











PlayStation®2











Rogue Galaxy

Dune trifft auf Disneys "Der Schatzplanet": Dümpelt mit gigantischen Segelschiffen durch den futuristischen RPG-Kosmos der "Dark Cloud"-Macher!



PS2 Hier tut sich was! Dynamischer Kameraführung und intelligentem Zielsystem sei Dank behaltet Ihr auch im dichtesten Gegner-Getümmel den Überblick.

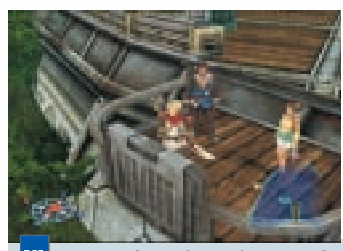
Ein Weltraumhafen der anderen Art: Statt stählernen Giganten der Marke 'Sternenzerstörer' liegen hölzerne Dreimaster am Pier und schweben kanonenbestückte Kriegsgaleonen mit aufgeblähten Sonnensegeln über den Sternenhimmel. Ein Science-Fiction-Szenario, das Jules Vernes Feder enstammen könnte und seit seiner "Reise zum Mond" oder "Propellerinsel" zahllose Male entliehen wurde. Bereits in den 80er-Jahren bot der amerikanische Verlag Games Designer's Workshop mit seinem Paper'n'Pencil-Rollenspiel "Space 1889" Weltraumabenteuer zur viktorianischen Ära – und ungefähr zur selben Zeit bereisten Fans der Comic-Ikone Don Lawrence mit dessen SciFi-Helden "Storm" an Bord von schlanken Schonern das schräge Universum der Planetengöttin 'Pandarve'. Die bisher aufwändigste Inszenierung des Themas: Der für Disney-Verhältnisse ungewöhnlich martialische "Schatzplanet" – sehr frei nach Robert Louis Stevensons Roman "Die Schatzinsel".

Mit Schwert und Laser

Jetzt kombiniert Nippon-Entwickler Level 5 die klassische Seefahrt mit Hightech-Elementen und interstellarem Globetrotting: Das Software-Haus, das Euch Hits wie "Dark Cloud", "Dark Chronicle" und zuletzt "Dragon Quest 8" bescherte, mausert sich endgültig zu einem der wichtigsten RPG-Lieferanten in Fernost und beweist einmal mehr, dass es die PS2 voll im Griff hat. Riesige Raumhäfen, staubige Wüstenstädte und immergrüne Dschungelplaneten laden allesamt zur 3D-Erkundung ein und hetzen Euch ihre feindliche Fauna (oder manchmal auch Flora) in Echtzeit auf den Hals: Held Jester und seine Waffenbrüde- bzw. -schwestern geben angriffslustigen Gorillas, fleischfressenden Kürbisköpfen, skelettierten Unholden oder mutierten Emus mit blanker Klinge Zunder und ziehen auch gerne mal die Plasma-Puste aus dem Halfter. Für Action-Scharmützel mit einer ganzen Heldentruppe typisch: Ihr übernehmt zu jeder Zeit nur eins von drei Gruppenmitgliedern, um das Feindgetier direkt zu verdreschen – inzwischen halten sich



PS2 Stilvoll und übersichtlich: In den liebevoll gezeichneten Menüs wird jeder Gegenstand als knuffiges Bildchen festgehalten.



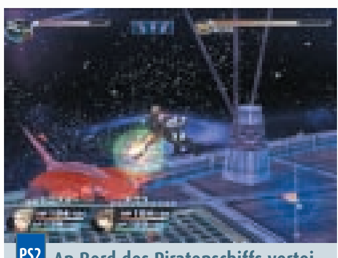


PS2 Jesters Galeone hat auf einer Dschungelwelt Schiffbruch erlitten: Nach einer kurzen Lagebesprechung macht Ihr Euch mit zwei Gefährten an die Erkundung.



PS2 Kullert sich vor Vergnügen: Der angriffslustige Primat rollt sich zusammen und fährt unsere süße Kisara förmlich über den Haufen. Auf ihn mit Gebrüll!





PS2 An Bord des Piratenschiffs verteidigt sich Jester gegen Raum-Rochen.



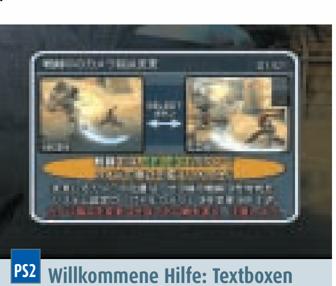
PS2 Die Blütenknospen sind der Schwachpunkt dieser aufdringlichen Gewächse: Falten die brutalen Gewächse ihre Blätter wieder zusammen, könnt Ihr ihnen nichts anhaben. Werft sie, dann öffnen sich die Pflanzen wieder!

die beiden Kollegen an Eure KI-Programmierung und unterstützen Euch beim munteren Metzelreigen so gut wie möglich. Wer will, der wechselt noch während des Gefechts ins Menü und schlüpft dort in eine andere Rolle: Wer es leid ist, mit Jester das Zweihandschwert kreisen zu lassen und den Monstren eine Laser-Ladung auf den Pelz zu brennen, für den ist die schnuckelige Kisara z.B. eine willkommene Abwechslung. Das 'zarte' Wesen geht mit zwei Jagdmessern auf den Feind los oder beweist mit wuchtigen Roundhouse-Kicks, dass ihr neckisches Fahrgestell nicht nur optisch eine Menge her macht.

Reagieren statt agieren

Eifrig die Angriffs-Buttons behämmern und dank komfortablem Gegnerwechsel (via Digikreuz) möglichst den am meisten geschwächten Gegner beharken: Klar, das ist eine Taktik, die Eurem wehrhaften Anime-Trio immer gut zu Gesicht steht. Aber Widersacher, die etwas auf sich halten, geben Euch mit mächtigen Attacken Kontra – oder lassen sich im Zweifelsfall gar nicht erst verletzen! Dann sind eine geschulte Beobachtungsgabe und katzengleiche Reflexe gefragt: Behaltet das hartnäckige Viehzeug so lange aufmerksam im Auge, bis Ihr eine Schwachstelle ausfindig gemacht habt – und schlagt dann mit aller Macht zu! Die allseits beliebten 'Chain Attacks' bzw. Angriffsketten machen's auch bei "Rogue Galaxy" möglich: Erwischt Ihr das Opfertier mit mehreren schnell aufeinander folgenden Hieben, leitet Ihr eine solche Ausfallserie ein. Die Folge: Ein haariges Reaktionsspielchen, bei dem Ihr gleich eine ganze Reihe von Markierungen abpassen und mit Tastendruck kontern müsst. Habt Ihr alle Punkte beim Weg durchs Fadenkreuz erwischt, werdet Ihr mit einem 'Perfect' belohnt – und das Ungetüm mit Kopfschmerzen bestraft.

Apropos Belohnung: Monsterhäscher haben's hier nicht nur auf Erfahrungspunkte für den obligatorischen Stufenaufstieg abgesehen – die Augen von Jester & Co. glänzen vor allem dann, wenn sie nach getaner Schlächterarbeit einen Fertigkeitsgegenstand erblicken. Diese Kleinodien platziert Ihr ähnlich wie beim "Final Fantasy 10"-'Sphärobrett' in die Fassungen Eures Fertigkeitsmenüs. Wer die richtigen Gegenstände kombiniert, der darf seinen Feinden mit noch mächtigeren Talenten zusetzen und über die Verknüpfungen im Fertigkeitsmenü neue Wege in Richtung 'Space Master' beschreiten. *rb*



PS2 Willkommene Hilfe: Textboxen erklären Schritt für Schritt das System.



Rogue Galaxy

MAN!AC-Prognose

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

Entwickler:	Level 5, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Rollenspiel
D-Termin:	unbekannt

Infernalisch-dynamisches Dauer-Gemetzel mit hohem Suchtfaktor und herrlichem Space-Opera-Ambiente. Vormerken!



Fight Night Round 3

Boxen ist langweilig? Wartet, bis Ihr EAs spektakuläre Faustschlacht in Aktion gesehen habt!

Stolz präsentierte Sony auf der letztjährigen E3-Pressekonferenz eine Echtzeit-Demo der Box-Sim "Fight Night Round 3". Das Staunen war ob der unglaublichen Grafikpracht groß, das Zweifeln an der Echtheit der Vorführung ebenso. Während die Japaner seit geraumer Zeit mit Terminankündigungen und neuem Material geizen, nutzt Konkurrent Microsoft die Gunst der Stunde und stellt willigen Xbox-Live-Nutzern eine kostenlose Demo des Spektakels zum Download bereit.
Mit der dritten Auflage holt EA Chicago zum ultimativen Rundumschlag aus. Ein Lucky Punch? Von wegen! Bereits die Vorgänger überzeugten mit exzellenten Gesichtsanimationen und intuitiver 'Total Punch Control'-Steuerung. Dass Euch beim Anblick der digitalen Muskelpakete von "Round 3" ein ehrfürchtiges 'Wow' über die Lippen kommt, verdankt die Klopperei der Xbox-360-Rechenpower. Ein derartiges NextGen-Gefühl vermittelte bislang kein 360-Titel – Zocker müssen bis zu den Zeiten von "Soul Calibur" oder "Halo" zurückdenken, um sich eines solchen 'Aha'-Erlebnisses zu erinnern.



360 Gleich kracht's: Wenn er die Deckung nicht rechtzeitig hochbekommt, findet sich Roy Jones Jr. bald auf dem Ringboden wieder. Neben 360-Besitzern gehen übrigens auch Besitzer der alten Konsolen mit "Fight Night Round 3" online.

Wie im Fernsehen

Details, die bislang nur in CGI-Sequenzen der Marke Square-Enix oder Capcom erkennbar waren, zieren erstmals EAs Echtzeit-Sportler. Hautporen sind erkennbar, Bartstoppeln stechen ins Auge, im Mund der Boxer sind Plastikschutz, Zunge und einzelne Zähne auszumachen. Damit nicht genug: Landet Ihr – von einem satten Soundeffekt untermalt – einen deftigen Kopftreffer, fängt die Wiederholung die virtuelle Pein in beeindruckenden Bildern ein. Schockwellen des Aufpralls pflanzen sich auf der Haut des Athleten fort, Handschuh wie Gesicht verformen sich, Schweißpartikel tanzen glitzernd in der Testosteron-geschwängerten Luft. Dass auch die Spielbarkeit nochmals verbessert wurde, ist für die emsigen Amerikaner – die zeitgleich an der dritten "Def Jam"-Episode werkeln – Ehrensache. Die Geschwindigkeit wurde gedrosselt, zu dominante 'Haymaker'-Knockouts erschwert sowie die 'Total Punch Control' verfeinert. Taktische Ausweichmanöver via Schultertaste und erhebliche Wirkung zeigende Körpertreffer runden die Ringschlacht ab. *ms*



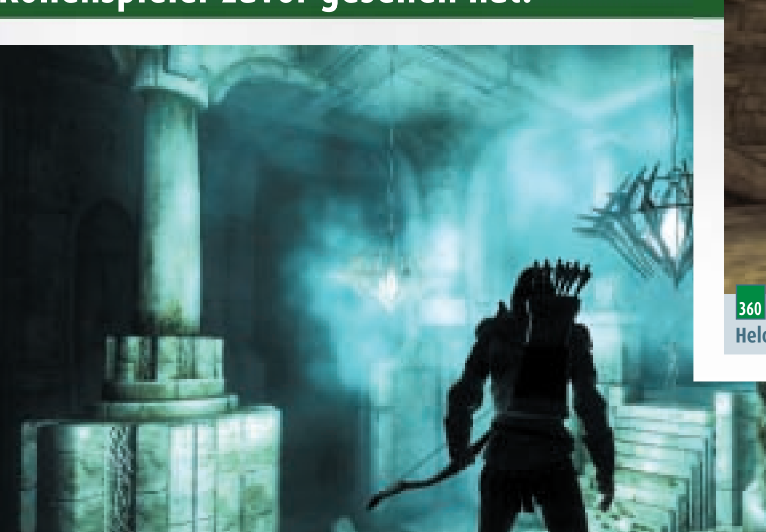
360 Gelegentlich schaltet das Spiel nach einem derben Treffer in die Ego-Sicht – reißt schnell die Fäuste hoch, um eine Abreibung zu verhindern.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Reise ins Rollenspiel-Wunderland von Bethesda: In England durfte MAN!AC eine Fantasy-Welt bereisen, wie sie noch kein Rollenspieler zuvor gesehen hat.



360 Mit der X-Taste wechselt Ihr vom Reise- in den Kampfmodus: Dann zückt Euer Held Waffe und Schild. Mit Letzterem lassen sich Attacken bequem blocken.



360 Wer will, der darf die Wälder und Gewölbe von Tamriel auch aus der Verfolgerperspektive erleben. Die ist aber wie im Vorgänger "Morrowind" nur der Vollständigkeit halber verfügbar. Sein volles Potenzial entfaltet "Oblivion" allein beim Egotrip.

1992 hieß es zum ersten Mal "The Elder Scrolls": Bereits damals publizierte das noch junge Software-Haus Bethesda ein Rollenspiel mit allen Schikanen. Flüssig scrollende, echte 3D-Optik (damals auch auf dem PC noch keine Selbstverständlichkeit), gigantische Dungeons und die ultimative Freiheit beim Charakter-Tuning waren ein Fest für hartgesottene Daten-Abenteurer, schreckten den Rest der Spielewelt aber eher ab. Heute, drei Inkarnationen und 14 Jahre später, ist die Serie ihren Trademarks – allen voran die totale Handlungsfreiheit – noch immer treu, aber neuerdings bleibt die "Elder Scrolls"-Welt nicht nur Hardcore-Monsterjägern vorbehalten. Wo Bethesda die Regelschrauben gelockert hat, um auch Otto-Normal-Forscher in sein Fantasy-Reich zu locken und wie sich die Reihe seit "Morrowind" entwickelt hat, davon durften wir uns persönlich ein Bild machen: Take 2 bzw. Bethesda luden nach England in prall mit 360-Entwicklerstationen gefüllte Konferenzräume ein. Dort durfte satte fünf Stunden gemetzelt und gezaubert werden!

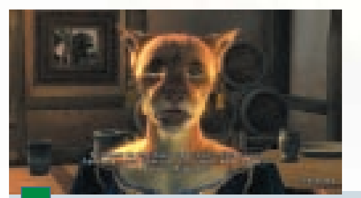
Einstieg leicht gemacht

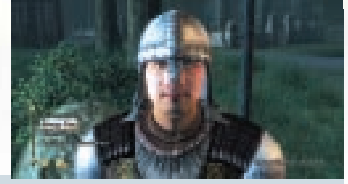
Auch wenn sich "Morrowind"-Fans auf dieselbe Bewegungsfreiheit wie im Xbox-Vorgänger freuen dürfen, so haben sich die Entwickler doch um einen behutsameren Einstieg ins Fantasy-Treiben bemüht und den Schwierigkeitsgrad bei den ersten Gefechten deutlich gedrosselt. Während Ihr Euch bei der Reise durch Vvardenfell zunächst herzlich verloren und schwachbrüstig gefühlt habt, startet Ihr hier bereits als kundiger Kämpfer bzw. Zauberer durch, der seinem Herrscher Uriel Septim mit glänzender Klinge und knisternden Feuerbällen einen Fluchtweg durch die Geheimgänge unter dem Kaiserpalast bahnt. Die Gegner: Übergroße Ratten und klebriges Goblin-Gezücht, das nach ein paar Schwertstreichen das feuchte Texturparkett verunziert und sich hervorragend als Übungsschlachtvieh eignet. Wieder erlebt Ihr "Elder Scrolls" vor allem aus der Ego-Perspektive – und einmal mehr streckt Euer Solo-Charakter Kobolde, Wegelagerer, Trolle oder andere Bestien mit flotten Action-Kommandos nieder. Und derweil Ihr Euch so mit den Waffen Eurer Wahl durch monströses Pack kämpft, Eure Opfer nach einem Schleichgang hinterrücks überrumpelt oder einen Zauberspruch nach dem anderen durch den Äther zischen lasst, bildet das Programm Euren Helden automatisch aus. Will heißen: Egal ob Kampf, Magie, Diebeshandwerk oder Verhandlung – was immer Ihr tut, wird verzeichnet und wirkt sich auf die Karriere Eures Alter Egos aus, denn Erfah-



360 Kraft- und detailstrotzender Gegner-Brocken: Die prachtvoll texturierten und animierten Gegner sind im Rollenspiel-Genre bisher konkurrenzlos.

360 Steuert sich eher wie ein Go-Kart – ist darum aber deutlich folgsamer als der bockige "Shadow of the Colossus"-Gaul: Euer Freund, das Pferd.





360 Nicht immer hübsch, aber verblüffend realistisch: Die Bewohner der "Oblivion"-Welt haben z.B. echte 3D-Münder mit Gaumen, Zunge, Zähnen usw.

rungspunkte gibt es auch in "Oblivion" keine. Wer bei jeder Begegnung die Klinge zückt, der steigt schnell zum fähigen Kämpfer auf – aber mit feinsinniger Magie und sozialen Kniffen wird sich der Heißsporn schwer tun. Erfreulich, dass Bethesda Euch das komplexe Zusammenspiel aus Handlungs-bezogener Charakter-Entwicklung, komplexen Missionen und ausschweifenden Metzelorgien diesmal behutsam näher bringt. Erst nachdem wir die Gewölbe unter dem Palast verlassen und zum ersten Mal das Licht der üppig bewachsenen "Oblivion"-Oberwelt erblicken, haben wir eine ungefähre Ahnung von dem, was uns das neue "Elder Scrolls" an Freiheiten erlaubt. Ob verschwenderisch mit Fresken, Schnörkeln und architektonischen Feinheiten verzierte Metropole, dichter Wildwuchs zwischen Wald und Flur oder verwitterte Burgruine: So lange es die Talente Eures 'Avatars' zulassen, dürft Ihr tun, was Euer Herz begehrt und hingehen, wo Euch Füße oder Pferdehufe hintragen. Unser erstes Hottehü haben wir übrigens frech ergaunert: Das schicke Soldatenpferd stand allein und verlassen im hohen Gras – scheinbar musste sein rechtmäßiger Besitzer ein dringendes Geschäft im Gebüsch erledigen... Bei solchen Aktionen dürft Ihr Euch aber nicht erwischen lassen: Wer mit einem als geklaut gemeldeten Gaul im nächsten Ort einreitet oder auch sonst in die Taschen, Truhen und Häuser seiner Mitmenschen- bzw. -Halbmenschen greift, der braucht sich nicht zu wundern, wenn er im Kittchen landet! Wer dagegen auch nach Rückgabe des Diebesguts noch eine prall gefüllte Börse genießt, der darf sich freikaufen und so der Zeit hinter Gittern entgehen: Auch Diebe haben ihren Anteil am Bruttosozialprodukt.

Um was geht's eigentlich?

Die Handlung...? Wie war das noch gleich? Ach ja: Kaiser stirbt, Kaiser schickt Euch los, um seinen Erben zu finden und die Tore zur namensgebenden Höllendimension "Oblivion" zu versiegeln. Aber wen interessiert das, wenn er einen ganzen Kontinent voller Wälder, Wüsten, Gebirge, Verliese (laut Entwickler über 200!) und Städte zu erforschen hat? Besonders Letztere pulsieren geradezu vor Leben: Hier geht jeder Bewohner seinem streng nach Tageszeit, Job und Gewohnheiten geordneten Leben nach – und während Ihr gerade im Nachbarforst auf Trolljagd seid, tratscht die dralle Bäckersbraut mit ihrer Echsenfreundin aus der Arena über den feschen Abenteurer, der ihr heute Avancen gemacht hat. Auf diese Weise wird die Kunde von Eurem Tun weitergetragen und die Spielwelt verändert sich mit Euren Handlungen – entsprechend ist kein Ausflug nach Tamriel wie der andere. Diese gigantische Masse an Datenverwaltung hat zwar ihren Grafikpreis, denn an die hohe Auflösung der "Perfect Dark Zero"- oder "Kameo"-Texturen kommen die "Oblivion"-Oberflächen nicht heran – aber so lange Ihr Mauern, Baumrinde und Felsgestein nicht aus nächster Nähe unter die Lupe nehmt, wirkt Tamriel lebensechter als jede andere Rollenspielwelt. Einfach nur schön! *rb*



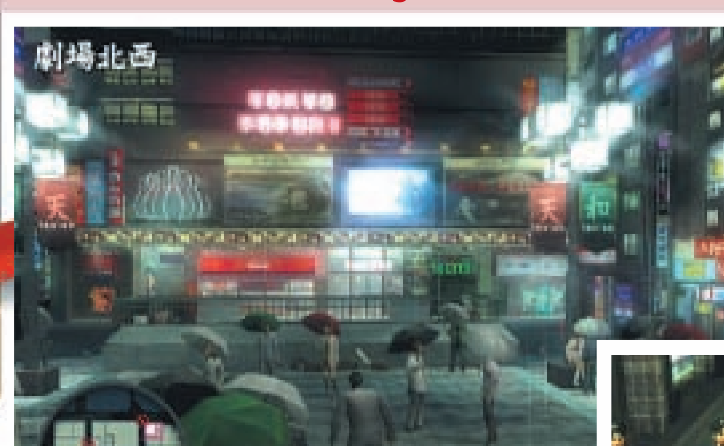






Ryu ga Gotoku

Ein Yakuza kommt selten allein – nehmt es in Segas Action-Kracher mit der gesamten Tokioter Unterwelt auf.



PS2 In der Stadt ist viel los: Grimmige Typen verwickeln Euch in Schlägereien, zum Plausch bitten nur wenige Passanten.



PS2 Sushi gefällig? Zahlreiche Läden dürfen ausgiebig inspiziert werden.

Vor knapp sechs Monaten gab Segas Kreativkopf Toshihiro Nagoshi im MAN!ACschen Extended-Interview erste Informationen zum Action-Adventure "Ryu ga Gotoku" preis. Nun ist der Yakuza-Krimi im Land der aufgehenden Sonne erhältlich – selbstverständlich ließen wir es uns nicht nehmen, in den Designeranzug von Held Kazuma zu schlüpfen und dem virtuellen Tokio einen Besuch abzustatten.

Das Abenteuer beginnt mit einem Paukenschlag: Kazuma kauert mit blutbefleckten Händen neben einer Leiche. Auch wenn Euer Protagonist nicht der wahre Mörder ist, die Beweislast ist erdrückend. Zehn Jahre später lässt ein sichtlich gereifter Kazuma die Gefängnismauern hinter sich – versteinerte Gesichtszüge und ein emotionsloser Blick machen klar: Die Angelegenheit ist noch nicht beendet. Fortan durchstreift Ihr die Straßenzüge des virtuellen Kamurocho – das dem echten Shinjuku nachempfunden ist – auf der Suche nach dem wahren Täter und befragt Passanten, setzt Puzzleteile zusammen respektive quetscht Gangster aus. Erzählt wird die Geschichte in cineastischen Sequenzen, die mit feinen Gesichtsanimationen und fulminanter Sprachausgabe veredelt wurden. Neben Nagoshi zeichnet der bekannte japanische Romanautor Hase Seishu für den Plot verantwortlich.

Kampfkunst

In den belebten Straßenschluchten erwartet Euch nicht nur Detektivarbeit, immer wieder schlagt Ihr Euch mit aggressivem Gesindel herum. Nach nervigen Ladezeiten geht's in den Kampfmodus: Kombiniert leichte und schwere Angriffe oder werft Schurken über die Schulter (und auf die Komplizen). Bei aufgeladener Special-Leiste vollführt Kazuma einen besonders deftigen Move – packt einen Kerl am Schlafittchen und lasst seinen Schädel gegen den Laternenpfahl krachen. Der Tiefgang eines "Virtua Fighter"-Kampfsystems wird zu keinem Zeitpunkt erreicht, via Erfahrungpunkten aufwertbare Attribute, neue Moves und das Verwenden von Stühlen, Golfschlägern etc. garantieren Abwechslung. Bleibt zu hoffen, dass europäische Zocker in den Genuss dieses atmosphärischen Yakuza-Thrillers kommen – stellen doch japanische Menüs, Texte und Dialoge Importfreunde vor eine große Hürde. *ms*

Ryu ga Gotoku

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

Entwickler:	Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	nicht bekannt

Atmosphärischer Gangsterkrimi mit kernigen Prügeleinlagen und dichtem Plot – hoffentlich auch in Europa.



PS2 Die schicken Echtzeitsequenzen protzen mit klasse Sprachausgabe. Dialoge mit NPCs laufen in tristen Textblöcken ab.



PS2 Habt Ihr Euren Special-Balken mit Kicks und Punches aufgeladen, leuchten Kazumas Fäuste in bedrohlichem Blau.



Phantasy Star Universe

Endlich: Das erfolgreichste Internet-RPG für Konsole wird fortgesetzt – und bekommt einen vollwertigen Offline-Modus spendiert!



PS2 Endgegner-Gefecht in der Wildnis eines verlassenen Planeten: Die Oberwelt der "PSU"-Himmelskörper soll mehr Bewegungsfreiheit bieten als beim Vorgänger.

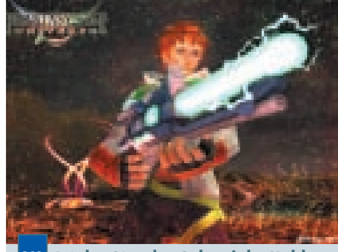


PS2 Action für Ballermänner und Schwertschwinger satt: Im Offline-Modus übernehmen Nichtspieler-Charaktere die Rolle der Mitspieler.

Mit "Phantasy Star Online"-gelang Sega bereits 2000, was viele PC-Anbieter noch heute erfolglos versuchen: "PSO" lockte weltweit zehntausende metzelwütige Rollenspieler vor die Mattscheibe, ließ Abenteurer unterschiedlichster Herkunft über ein komfortables Icon-Interface miteinander kommunizieren und lud zur multikulturellen Monsterhatz im World Wide Web – und das zu einer Zeit, in der Breitbandverbindungen für Konsolen noch ein Wunschtraum waren. Jetzt ist es so weit: Noch in diesem Quartal dürfen japanische Online-Rollenspieler die drei Planeten der Fortsetzung "Phantasy Star Universe" erkunden und einmal mehr einer galaktischen Nemesis (ehemals Darkforce, jetzt SEED) den Kampf ansagen!

Der Held, die Helden

Onlinesüchtige Monsterhäscher dürfen wie gewohnt aus einer ganzen Palette von Klassen und Rassen wie Biest, Mensch oder 'Newman' wählen: Immerhin zwölf unterschiedliche Kombinationsmöglichkeiten laden zum fröhlichen Charakter-Tuning – etliche 'Skins', also Charakter-Outfits und Gesichter, inklusive.



PS2 Ist der Star des Solospiels: Held Ethan hat's auf SEED abgesehen.

Aber egal ob als Mitglied einer bis zu vierköpfigen Online-Truppe oder in der Rolle des rachsüchtigen Space-Teenies Ethan (Euer Held im diesmal deutlich Story-lastigeren Offline-Modus) – das "Phantasy Star"-Konzept bleibt sich treu: Ihr startet Eure Ausflüge auf Planetenoberflächen und in verlassene Stationen von einem Weltenschiff im Orbit aus. Angenehm für alle, die mit den passiven Kampfsystemen (anklicken und zugucken) der PC-Online-Fraktion nichts anfangen können: Die "PSU"-Helden lassen Lichtsäbel und großkalibrige Strahlengewehre in Action-Manier sprechen – die Folge sind ebenso flotte wie packende Gefechte, in denen nicht nur Level und Ausrüstung, sondern vor allem Euer spielerisches Geschick zählt. Kombos mit bis zu sechs Attacken oder magischem Einsatz sind keine Seltenheit: Eine wesentlich flinkere und vor allem direktere Steuerung Eurer Offensiven macht's möglich. Aber Obacht: "PSU" ist wie der Vorgänger kein Massive-Multiplayer-Spiel: Anders als in "Final Fantasy 11" marodieren keine Spieler-Völkerstämme durchs Fantasy-Land – stattdessen eröffnet Ihr in der Lobby gemeinsam mit Euren Kumpels ein neues Team, um dann Euer eigenes Abenteuer zu erleben – eine geschlossene Gesellschaft also.
Überraschung: Andeutungen des Entwicklers zufolge ist eine Umsetzung für Xbox 360 nicht ausgeschlossen! *rb*



Entwickler:	Sonic Team, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Online-Rollenspiel
D-Termin:	1. Quartal 2007

Vielversprechendes Sequel zu einem Online-Sucht-Phänomen, das sich bis heute ungebrochener Beliebtheit erfreut.

Das beste MAN!AC-Abo aller Zeiten...



Sendet Euren Abo-Coupon an:

In-Time · MAN!AC · Freihamer Str. 2 · 82166 Gräfelfing

Abo-Hotline: 089/858 53 845 · Internet: www.maniac.de

15% Ersparnis
20 Euro Einkaufgutschein



Einkaufgutschein einzulösen bei www.playcom.de
Mindestbestellwert 39,99 Euro. Der Gutscheincode wird nach Zahlung des Abos per Email an den Werber verschickt.

MAN!AC ABO

JA, ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich dann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- [ ] gegen Rechnung
- [ ] bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

MAN!AC PRÄMIENABO

JA, ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich dann jederzeit kündigen (einfach per Email an abo@maniac.de).
Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.

20 EURO EINKAUFSGUTSCHEIN

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

E-mail-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- [ ] gegen Rechnung
- [ ] bequem per Bankeinzug

Der Werber hat folgende Adresse, er erhält seinen Gutschein per Email:

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

E-mail-Adresse (UNBEDINGT ANGEBEN, SONST KEIN GUTSCHEINVERSAND)

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2

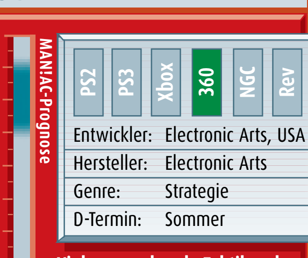


360 Das grafisch edle Schlachtengetümmel besticht mit zahlreichen Einheiten wie Elbenarmeen oder Orkherden auf dem Bildschirm.



360 Episch angelegte Belagerungen fordern Hobbystrategen auf beiden Seiten der Mauern: Verteidigung wie Angriff müssen gut geplant werden.

Das Taktik-Epos "Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2" wird vom PC auf die Xbox 360 portiert. Bei dem Echtzeitstrategietitel warten ganze Horden von Elben, Zwerge und Orks auf einen fähigen Anführer. So tragt Ihr riesige Schlachten wie in den Filmen aus und versucht Euer Glück bei Belagerungen oder Kampfgetümmeln auf hoher See. Um auch im Multiplayer-Modus gerüstet zu sein, dürfen Taktiker Ihre eigene Burg bauen: So legt Ihr Mauern sowie Türme an, um sie mit allerlei Bewaffnung auszurüsten. Dann geht's via Xbox Live los: Hier warten die sonst für Ego-Shooter typischen Spielmodi – 'King of the Hill', 'Capture and Hold' sowie 'Hero versus Hero' sind geplant. Vollkommen überarbeiten wollen die Entwickler die Steuerung, die vollständig an das Xbox-360-Pad angepasst wird – damit sich Einsteiger wie alte Strategen schnell zurecht finden. Die zahlreichen Einheiten und Armeen sollen sich dann direkt per Stick steuern lassen. Xbox-360-Taktiker freuen sich zusätzlich über noch nie gesehene Szenarien in Mittelerde sowie prominente Mithilfe: Elrond-Darsteller Hugo Weaving steht euch mit Rat und Tat zur Seite.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

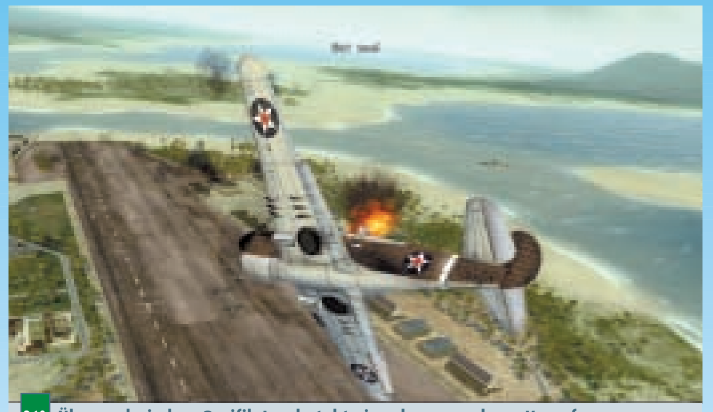
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Strategie
D-Termin:	Sommer

Vielversprechende Taktikperle mit aufwändiger Inszenierung – hoffentlich klappt's auch mit der intuitiven Steuerung.

Blazing Angels: Squadrons of WW2

VIDEO AUF DVD!



360 Über malerischen Pazifik-Inseln tobt ein erbarmungsloser Kampf – gegnerische Jäger und Bomber müsst Ihr reihenweise vom Himmel holen.



XB Rettet das Londoner Parlament vor den deutschen Bombern.

XB Heiß her geht's auch in Paris, wo Ihr feindliche Stellungen ausnehmt.

"Blazing Angels" versetzt Euch in die Rolle eines Pilotenrekruten im zweiten Weltkrieg: Zwängt Euch ins Cockpit einer P-51 Mustang, P-38 Lightning oder einer Spitfire, um 18 umfangreiche Missionen zu meistern. Die Einsatzorte sind weltweit verteilt: England, Deutschland, Frankreich sowie der pazifische Raum inklusive Pearl Harbour und Midway wollen verteidigt bzw. bombardiert werden. Am Himmel ist viel los: 40 verschiedene Maschinen vom leichten Jäger bis zur fliegenden Festung besitzen eine riesige Feuerkraft, denen Ihr Euch in Luftkämpfen stellen müsst. Diese machen einen etwas behäbigeren Eindruck im Vergleich zum direkten Konkurrenten "Heroes of the Pacific", doch auch hier unterstützen Euch Flügelmänner.
Dank arcadelastiger Steuerung steht Action im Vordergrund – nur wenig Simulationselemente fanden Einzug.
Allerdings punktet der Titel in Sachen Optik: Die aufwändige Grafik mit hübscher Bodenbebauung wie z. B. über London besticht mit originalgetreuer Darstellung und schönem Raucheffekten.
Allerdings ruckelt's auf der Xbox hier und da noch deutlich. Die Xbox-360-Version gefällt da schon etwas besser. Auch für gesellige Zocker ist gesorgt: Bis zu 16 Spieler bekriegen sich via Xbox Live.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

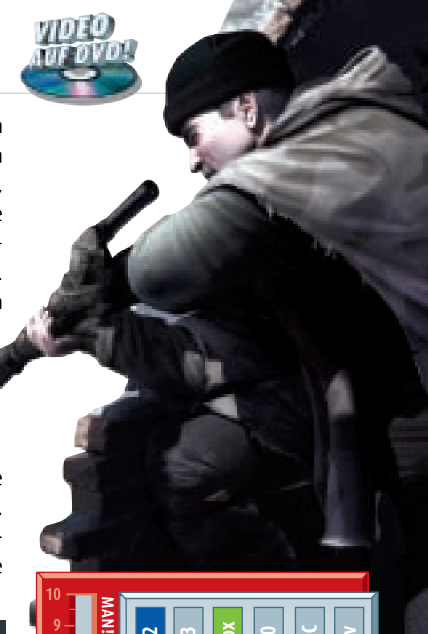
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Ubisoft, Rumänien
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	März / 2. Quartal

Das actiongeladene Flugspektakel punktet mit kurzweiligen Luftkämpfen vor opulenter Kulisse.

Commandos Strike Force

VIDEO AUF DVD!

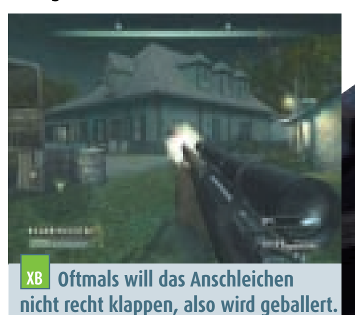


Lange Zeit war es still um den Schleich-Shooter "Commandos Strike Force". Nach einem Probespiel bei den spanischen Entwicklern vor zehn Monaten durften wir uns nun durch die Demoversion der Weltkriegs-action kämpfen. Zunächst macht Euch ein Tutorial mit den Fähigkeiten der Soldaten vertraut. In geduckter Position, verhüllt von den Schatten der Abenddämmerung, huschen wir von Gebüsch zu Gebüsch – dreht uns der Wachposten den Rücken zu, entsorgt ein Stealth-Kill das leidige Problem. Da der Patrouillengang den zweiten Burschen nicht direkt in unsere Hände führt, beendet ein gut gezielter Messerwurf das nächste virtuelle Leben. Ganz so heimlich geht's nicht immer: Die hellhörigen Deutschen riechen Lunte, als ein krachender Schuss aus dem Sniper-Rifle ihren Kameraden ins Jenseits befödert. Doch auch die ausschwärmenden Häscher stellen kein großes Problem dar: Wir halten den Atem an, ein Zeitlupeneffekt verlangsamt das Geschehen und zwei weitere Leichen zieren das lichte Unterholz.

Während Ihr im finalen Produkt in die Polygonhüllen von Green Beret, Scharfschütze und Spion schlüpfen dürft, bleibt uns in der Preview-Fassung der Rollenwechsel versagt. Weiter geht's mit dem Sniper zum Nazi-Unterschlupf: Via Steuerkreuz in die Außenperspektive geschaltet, nehmen wir die Situation unter die Lupe. Dumm nur, dass wir uns in dieser Ansicht nicht bewegen können. Ebenso unverständlich: Nur wenn wir durchs Fernglas blicken, erscheinen Gegner auf dem Radar als leuchtende Punkte – wenig sinnvoll, wenn wir hinter einer Kiste in Deckung gehen und dann gegen die hässliche Holztextur blicken müssen, um die Position der Kerle auszuspähen. Es gibt also noch eine ganze Menge zu verbessern.

XB Habt Ihr Euch angeschlichen, winkt auf Buttondruck ein Stealth-Kill.


XB Nicht schön: Graue Matschtexturen gereichen der Xbox kaum zur Ehre.


XB Oftmals will das Anschleichen nicht recht klappen, also wird geballert.



OutRun 2006: Coast 2 Coast


XB Die neuen Kurse gerieten optisch noch eine Spur hübscher.


PS2 Bei den Special Tours schaut Ihr auch in New York vorbei.

Die Xbox-Umsetzung der Spielhallen-Flitzerei "OutRun 2" wurde leider von den meisten Spielern ignoriert, aber zum Glück bleibt Sega der Serie treu: Mit frischem Namen geht nun eine kräftig aufgemotzte Neufassung an den Start – besonders erfreulich für PS2-Besitzer, denn sie dürfen jetzt auch ans Steuer der zahlreichen Arcade-Ferraris. Neben den 15 bekannten Kursen des "OutRun 2"-Automaten braust Ihr über die gleiche Anzahl an 'Special Tours'-Etappen – die gab es als Spielhallen-Update und glänzen mit ausgefalleneren Umgebungsgrafiken. Neben der klassischen Kurzfahrt über fünf Abschnitte locken launige Online-Duelle sowie erneut ein umfangreicher Karrieremodus, in dem Ihr mit Vollgas verschiedene Aufgaben erfüllt.



Metal Gear Solid 3 Subsistence

VIDEO AUF DVD!


PS2 Die drehbare Kamera vereinfacht das Anschleichen ebenso wie Nahkämpfe und munitionssparende Überraschungsangriffe.

"Subsistence" könnte man kurz auch als "Metal Gear Solid 3.1" plus Online-Modus beschreiben. Bei Letzterem schlüpft Ihr in Rolle verschiedener Protagonisten wie Sokolov, den Raiden-Klon Raikov oder eines Soldaten, um anderen menschlichen Mitspielern eins auf die Mütze zu geben. Die Duell-Arenen greifen auf Szenarien des Hauptspiels zurück. Bei diesem hat sich etwas Wesentliches geändert: Die Kamera darf endlich per rechtem Analogstick frei gedreht werden – "Splinter Cell" lässt grüßen! Schon nach kurzer Spielzeit nutzt Ihr dieses effektive Feature intuitiv. Als Bonus spielen Retro-Fans die ersten "Metal Gear"-MSX-Episoden. In Japan ist der Titel schon erschienen, wir müssen uns leider bis April gedulden.





Full Spectrum Warrior: Ten Hammers



XB Häuserkampf inklusive: Eure Squads nehmen bei "Ten Hammers" Gebäude ein, wenn es strategische Vorteile bringt.

XB Wohl dem, der Unterstützung hat: Bei "Ten Hammers" könnt Ihr auch Panzer kommandieren.

Das erste "Full Spectrum Warrior" entstand als Nebenprojekt eines Armee-Auftrags: Soldaten sollten durch virtuelle Ausbildung besser lernen. Die Entwickler von Pandemic sahen das Unterhaltungspotenzial der Idee und strickten für Zivilisten ein gelungenes, wenn auch arg patriotisches Strategiespiel, das sich wohltuend vom Dauerfeuer der üblichen Militärballereien abhob. In Kürze steht der Nachfolger "Ten Hammers" an, der das taktische Geschehen mit allerlei Ergänzungen und Verbesserungen aufpoliert: So kontrolliert Ihr in den zwölf Missionen nicht mehr nur zwei Viererteams, sondern gleich die doppelte Menge. Dafür müsst Ihr nicht mehr stets zu einem Squad schalten, um Befehle zu erteilen – durch Kommandos aus der Entfernung behaltet Ihr die Lage besser im Blick. Außerdem lassen sich Trupps in noch kleinere Gruppen aufteilen oder als Crew für schwere Fahrzeuge wie Panzer einsetzen. Gebäude sind jetzt betretbar und bieten zusätzliche Deckung, was auch nötig ist: Bei Mehrspieler-Runden geht's auf Wunsch gegeneinander zur Sache – bis zu zwei Kontrahenten übernehmen dann die Rolle von feindlichen Rebellen-Fraktionen.



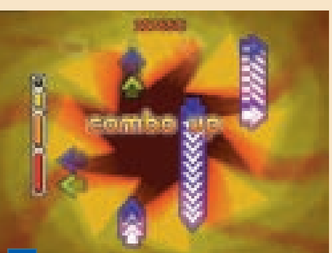
MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Pandemic, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Strategie
D-Termin:	März

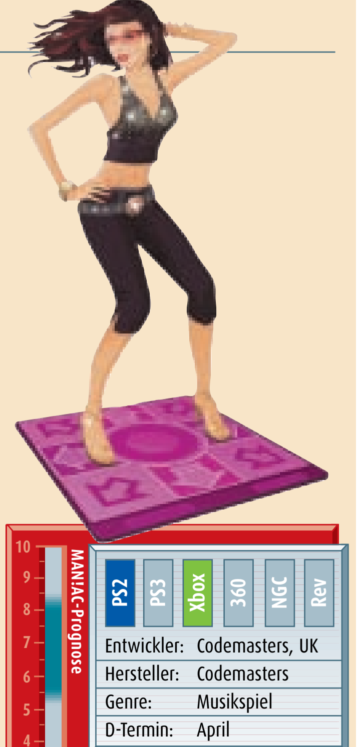
Durchdachte Echtzeit-Militärstrategie, die mit erweiterten taktischen Möglichkeiten und Online-Modi punktet.

Dance Factory



PS2 Klarer Fall: "Dance Factory" will nicht mit der Grafik protzen.

Nachdem Ubisoft mit dem Hiphoplastigen "Flow" den Platzhirschen Konami um die Vorherrschaft im Tanzmattensektor herausgefordert hat, wagt nun auch Codemasters den Vergleich mit der "Dancing Stage"-Serie. Während das Grundprinzip der Vier-Pfeile-Hüpferei weitgehend dem großen Vorbild entspricht, soll ein besonderer Kniff für Langzeitmotivation sorgen: Auf der Scheibe sind nur fünf Songs dabei, für Nachschub sorgt Ihr selbst! Legt eigene CDs ein und lasst "Danc Factory" nach einer Analyse Tanzschritte errechnen – hoffentlich klappt das ambitionierte Vorhaben in der Realität vernünftig.



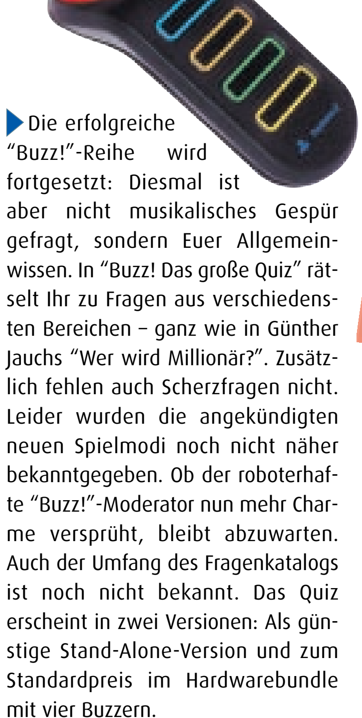
MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Codemasters, UK
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Musikspiel
D-Termin:	April

Nachschub für Tanzmattenfans mit theoretisch unendlichem Umfang: Die Choreographie entsteht aus den eigenen CDs.

Buzz! Das große Quiz



Die erfolgreiche "Buzz!"-Reihe wird fortgesetzt: Diesmal ist aber nicht musikalisches Gespür gefragt, sondern Euer Allgemeinwissen. In "Buzz! Das große Quiz" rätselt Ihr zu Fragen aus verschiedensten Bereichen – ganz wie in Günther Jauchs "Wer wird Millionär?". Zusätzlich fehlen auch Scherzfragen nicht. Leider wurden die angekündigten neuen Spielmodi noch nicht näher bekanntgegeben. Ob der roboterhafte "Buzz!"-Moderator nun mehr Charme versprüht, bleibt abzuwarten. Auch der Umfang des Fragenkatalogs ist noch nicht bekannt. Das Quiz erscheint in zwei Versionen: Als günstige Stand-Alone-Version und zum Standardpreis im Hardwarebundle mit vier Buzzern.





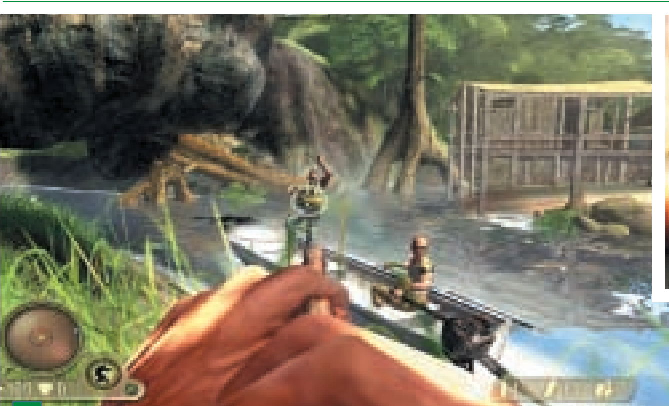
MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Relentless, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Partyspiel
D-Termin:	März

Der neue Teil der Quiz-Serie fragt Euer Allgemeinwissen ab und nutzt natürlich wieder den Buzzer-Controller.

Far Cry Instincts Predator / Next Chapter



360 Neu, zum ersten: Ahnungslose KI-Schergen schickt Ihr mit dem Blasrohr schlafen. Vorsicht, wenn Ihr entdeckt werdet: Auf 360 sind Eure Feinde schlauer und zahlreicher.



XB Neu, zum zweiten: Lockt Feinde via Rohrbomben-Zündung ins Verderben.

Ubisoft Montreal holt zum tropischen Doppelschlag aus: Nachdem abenteuerlustige Shooterfans im vergangenen Herbst bei "Far Cry Instincts" ins Hawaiihemd von Jack Carver schlüpfen durften, setzen die arbeitswütigen Kanadier mit "Far Cry Instincts Next Level" für die 'alte' Xbox noch eins drauf: Eine komplett neue Story, nie gesehene Charaktere und frische Spielelemente kombiniert mit den Vorzügen des Erstling sollen die Serie in neue Spielspaßregionen katapultieren.

Noch einen Schritt weiter geht "Far Cry Instincts Predator" für Xbox 360, das ebenfalls in diesem Frühjahr erscheint. Neben dem kompletten Story-Part der brandneuen "Next Level"-Episode kommen 360-Besitzer zusätzlich in den Genuss einer aufgebohrten Fassung des "Instincts"-Originals. Wer jetzt von einer plumpen Portierung ausgeht, hat sich gründlich geschnitten: Stattdessen wird die NextGen-Power von Microsofts zweiter Hardware-Generation massiven Einfluss auf den Spielverlauf nehmen: Neue Wege schlängeln sich durch die weitläufigen Areale, eine üppigere Vegetation sorgt für noch mehr Inselflair und bietet gleichzeitig Schleichexperten ausgiebig taktische Möglichkeiten. Besonders rechenintensive Aspekte wie eine verbesserte künstliche Intelligenz sollen den Adrenalinkick erhöhen, verbesserte Fahrzeugeigenschaften machen die Verfolgungsjagden noch intensiver.

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Frühjahr 2006

Doppelt gut: Stellt Euch auf Xbox der neuen Herausforderung oder erlebt auf 360 beide Abenteuer im HDTV-Glanz.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

AM RANDE

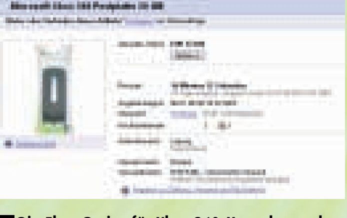
+++ Ubisoft mit "Turtles"-Lizenz: Während bislang Konami für die Versoftung der Ninja-Schildkröten zuständig war, hat sich der französische Publisher die Videospiel-Rechte am kommenden "Teenage Mutant Ninja Turtles"-Kinofilm gesichert. Der soll – wie die zugehörigen Umsetzungen – Anfang 2007 erscheinen. **+++ Take 2 kauft Irrational:** Die "GTA"-Mutterfirma häuft unter ihrem 2K-Games-Label Spielekompetenz an. Nachdem man für den Sportsektor bereits Entwickler wie Visual Concepts oder die "Amped"-Macher Indie Built übernommen hat, wird nun der RPG-Bereich ausgebaut. Irrational Games, das Studio hinter "System Shock 2", arbeitet gerade an dem NextGen-Abenteuer "Bio Shock". **+++ Vivendi kauft High Moon:** Auch der "World of Warcraft"-Publisher Vivendi Universal Games hat Zuwachs bekommen. Für eine ungenannte Summe wurden die High Moon Studios geschluckt, die aus den ehemaligen amerikanischen Sammy Studios hervorgegangen waren. Nach dem Shooter "Darkwatch" wird als nächstes eine größere Entertainment-Lizenz versoftet.

HD-DVD für Xbox 360



Auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas hat Bill Gates die Veröffentlichung eines HD-DVD-Laufwerks für die Xbox 360 angekündigt. Noch 2006 soll die externe Peripherie erscheinen, über Kosten und Spezifikationen schwieg sich der Microsoft-Boss jedoch aus. Das Laufwerk wird nur das Abspielen von HD-DVD-Videos ermöglichen, Spiele erscheinen weiterhin ausschließlich auf Daten-DVDs, wie sie vom internen Laufwerk der Xbox 360 gelesen werden. Damit richtet sich die Zusatz-Hardware nur an Filmfreaks, die über die Konsole hochaufgelöste Videos auf ihren HD-Bildschirm bringen wollen. Allerdings ist nicht sicher, dass der von Microsoft, Toshiba oder Time Warner unterstützte Standard die DVD beerben wird: Firmen wie Sony oder Apple setzen auf die Blu-ray-Technik, die ebenfalls Medien mit mehreren Dutzend Gigabyte Fassungsvermögen erlaubt. Die PS3 soll über ein Blu-ray-Laufwerk verfügen, was nach Expertenmeinung für einen hohen Preis der Hardware sorgen wird. Microsofts Spielechef Peter Moore schließt nicht aus, dass auch die Xbox 360 ein externes Blu-ray-Laufwerk erhält, falls sich dieser Standard durchsetzen sollte.

Xbox 360: Lieferschwierigkeiten im Westen, Flop in Japan



▲ Die Ebay-Preise für Xbox-360-Konsolen und – Festplatten liegen immer noch erheblich über der unverbindlichen Preisempfehlung.

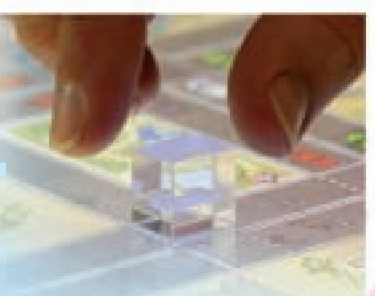
Auch im Januar konnte Microsoft die Xbox-360-Nachfrage in den USA und Europa nicht stillen. Immer noch werden zu wenige Konsolen produziert, die unregelmäßigen Nachlieferungen sind in kürzester Zeit ausverkauft. Exakte Zahlen seitens Microsoft gibt es nicht, US-Analysten schätzen aber, dass bis Anfang Januar erst 1,3 Millionen Konsolen ausgeliefert wurden. Wegen dieser geringen Menge (die womöglich auf größere Probleme in der Produktion hindeutet) wird es nun schwer für Microsoft, die eigenen Vorgaben zu erfüllen: In den ersten 90 Lebenstagen der Konsole wollte man 2,5 bis 3 Millionen Einheiten in den Markt pumpen. Wie immer unbeeindruckt gab sich MS-Games-Chef Peter Moore, der auf der CES eine neues Ziel nannte: 5,5 Millionen Xbox 360 sollen bis Ende Juni existieren. Um diese Zahl zu erreichen, nimmt mit dem kanadischen Konzern Celestica ein dritter Fabrikant die Konsolen-Produktion auf. Während der Westen nach der Xbox 360 giert, lässt die neue Hardware die Japaner kalt. Laut Zahlen der Videospielmarktforscher Media Create verkaufte sich die Xbox 360 bis zum ersten Januar gut 70.000 mal, womit man in den Hardware-Charts vom Dezember den drittletzten Platz belegte – vor der ersten Xbox und dem alten GBA-Modell.

Japanische Spielecharts, 1. Januarwoche 2006

1	Brain Training 2	Nintendo	NDS
2	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	NDS
3	Mario Kart DS	Nintendo	NDS
4	DS Training for Adults: Work Your Brain (Brain Training)	Nintendo	NDS
5	Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	NDS
6	Kingdom Hearts 2	Square-Enix	PS2
7	Gentle Brain Exercises	Nintendo	NDS
8	Tamagotchi Connection: Corner Shop!	Bandai	NDS
9	Pokémon Mysterious Dungeon: Blue Rescue Force	Pokémon Company	NDS
10	Pokémon Mysterious Dungeon: Red Rescue Force	Pokémon Company	GBA

Weltweite Erfolge für DS

Trotz Absenz von Coolness-Faktor und Mediaplayer-Fähigkeiten war der Nintendo DS im vergangenen Jahr weltweit die begehrteste Videospiel-Hardware. In Nordamerika wurden seit Start im November 2004 über vier Millionen Einheiten verkauft, ebenso wie 1,3 Millionen "Super Mario 64 DS", 1,5 Millionen "Nintendogs" und eine Million "Mario Kart DS". Nintendo jubelt auch in Deutschland: Seit März wurden 520.000 DS abgesetzt, zudem eine halbe Million GBA SP und GB Micro. Nach 300.000 "Nintendogs" gab's zu Weihnachten Lieferschwierigkeiten, "Mario Kart" holten sich 150.000 DS-Spieler in nur fünf Wochen. In Nintendos Heimat lief es noch besser: Mit fünf Millionen Einheiten ist das Handheld die schnellstverkaufte Konsole in Japan. Im Dezember boomte der DS derart, dass Nintendo nicht mehr mit der Produktion nachkam, allein in der letzten Jahreswoche gingen 355.000 Konsolen über die Theke. Mitschuld an dem Boom haben Nintendos Gehirntrainer-Titel: Allein "Brain Training 2" verkaufte sich in nur zwei Wochen 700.000 mal.

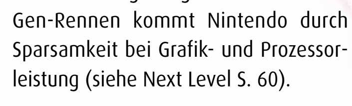


Philips entwickelt Touch-Brettspiel

Auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas hat Philips seinen "Entertaible" vorgestellt – einen horizontalen Touchscreen, der klassische Brettspiele in Kneipe oder Wohnzimmer überflüssig machen soll. Das LC-Display mit einer Diagonale von rund 76 Zentimetern kann die unterschiedlichsten Brett- und Gesellschaftsspiele darstellen, eine Onlineanbindung erlaubt Zugriff auf neue Software und Demoversionen. Durch ein System aus Infrarot-LEDs und Photodioden werden mehrere Dutzend Berührungen gleichzeitig registriert – abgesehen vom Touchscreen besitzt und braucht der Entertaible keine weiteren Bedienelemente. Sollten Testläufe in öffentlichen Räumen wie Bars oder Casinos positiv verlaufen, sieht man Chancen, den Entertaible auch als neue Spieleplattform für den Privatbereich zu positionieren.

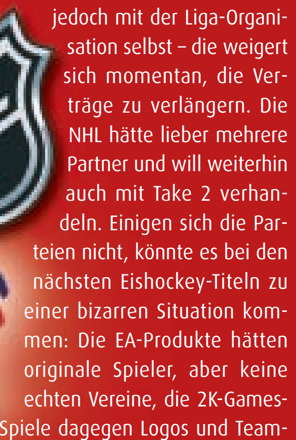
▲ Durch Touchscreen und ein paar Universal-Spielsteine kann man Dutzende Brettspiele ersetzen

Nintendos Preis-Revolution



Länger schon war klar, dass Nintendos Next-Generation-Konsole nicht nur durch den Controller massenkompatibel gemacht werden soll, sondern auch über einen möglichst geringen Preis. Nun wurde bekannt, wieviel Geld maximal für die Revolution angespart werden muss. In einem Interview mit Yahoo! Japan ließ Präsident Satoru Iwata durchblicken, dass die Konsole beim Start weniger als das Xbox 360 Core System kosten wird – also unter 300 Euro. Auf den wohl günstigsten Preis im Next-Gen-Rennen kommt Nintendo durch Sparsamkeit bei Grafik- und Prozessorleistung (siehe Next Level S. 60).

Gerangel um Eishockey-Lizenz



Electronic Arts versucht weiterhin, durch millionenschwere Lizenzdeals die Konkurrenz im Sportspiel-Sektor klein zu halten: Nachdem man sich Ende 2004 für fünf Jahre exklusiv die NFL-Rechte sicherte, stehen nun die Lizenzen der US-Eishockey-Liga auf der Einkaufsliste. Laut dem amerikanischen Sports Business Journal hat EA einen 44,2 Millionen Dollar schweren Exklusiv-Deal mit der Spielervereinigung NHLPA abgeschlossen, nicht jedoch mit der Liga-Organisation selbst – die weigert sich momentan, die Verträge zu verlängern. Die NHL hätte lieber mehrere Partner und will weiterhin auch mit Take 2 verhandeln. Einigen sich die Parteien nicht, könnte es bei den nächsten Eishockey-Titeln zu einer bizarren Situation kommen: Die EA-Produkte hätten originale Spieler, aber keine echten Vereine, die 2K-Games-Spiele dagegen Logos und Teamnamen, aber nur Phantasiesportler.

Die meistverkauften Spiele 2005

Viele logische Gewinner, aber auch eine Überraschung gibt es bei den Verkaufscharts für das abgelaufene Jahr, die von Media Control ermittelt und dem Branchenmagazin Gamesmarkt veröffentlicht wurden. Auf PS2 führt "Gran Turismo 4", gefolgt von "NfS: Most Wanted" und "FIFA 06". Auch auf der Xbox belegen die beiden EA-Titel die Plätze 2 und 3, die Top-Position holte sich Take 2 mit "GTA: San Andreas". Die Überraschung gibt's auf dem Gamecube: Das erst Mitte November veröffentlichte "Mario Smash Football" holte sich Platz 1 und verwies das hochgelobte "Resident Evil 4" auf den zweiten Rang. Dahinter folgt "Mario Party 6". Der GBA wird von drei Pokémon-Spielen dominiert, und der DS von zwei "Nintendogs"-Varianten. Auf Platz 3 folgt "Mario Kart DS", dahinter die am wenigsten populären Hündchen Chihuahua & Freunde.



AUS SCHADEN KLUG, ABER NICHT CLEVER



Sind wir doch mal ehrlich: Der Xbox-360-Start ist ein Desaster. Da hilft auch kein Schönreden von Peter Moore, der ja schon zu Sega-Zeiten seine Rolle im Daumen-nach-oben-Kino perfekt beherrschte. Dabei hat Microsoft wirklich aus Fehlern gelernt und sich offenkundig bemüht, vieles beim zweiten Versuch besser zu machen: Einen vernünftigen Startpreis, ein schlankes, überzeugendes Lineup und ein Konsolendesign, das ästhetischen Grundbedürfnissen Genüge tut – auf all das mussten wir 2002 verzichten. Dafür bekam aber auch jeder, der wollte, eine Konsole. Der weltweit gleichzeitige Start war eine ebenso dumme wie unnötige Idee, mitunter beschädigt diese Strategie die Konsole sogar dauerhaft. Denn mit etwas mehr Zeit und dadurch interessanterer Startsoftware hätte man in Japan wenigstens einen Achtungserfolg erzielen können und würde nicht schon in den ersten Lebenswochen der Xbox 360 Nippon-Entwickler dauerhaft verschrecken. Und in Europa und den USA hätte ein zeitlich verschobener Start höhere Auslieferungsmengen und zufriedenere Kunden bedeutet – wer zu oft durch leere Regale enttäuscht wird, wendet sich irgendwann gegen das Objekt seiner Begierde. Aber vielleicht plagt die Xbox-360-Herstellung ja ein größeres technisches Problem, das unvorhersehbar die Produktion drosselt. Allerdings geht auch dann der schwarze Peter an die Microsoft-Manager, die ohne Not die frühe Veröffentlichung der neuen Xbox forciert und Entwicklungszeit verschenkt haben. Wir Spieler hätten auch noch ein paar Monate länger auf den Anbruch der nächsten Generation warten können.

OVERSEAS

Guitar Hero

Viel besser geht's nicht: Der mitgelieferte Gitarren-Controller (angelehnt an eine Gibson SG) ist robust und liegt prima in der Hand.



PS2 Da schnalzen Gitarreros mit der Zunge: Notensymbole ohne schwarzen Rand dürft Ihr als Hammer-Ons und Pull-Offs (ohne Anschlag) spielen.

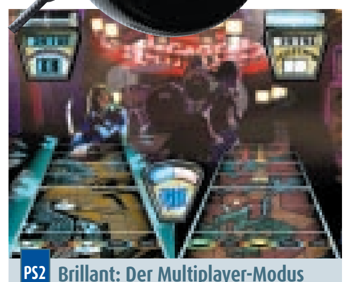
Wenn in Eurem CD-Player Scooter oder 50 Cent rotieren, dann könnt Ihr aufhören zu lesen. Obwohl, vielleicht laufen nach einigen Partien "Guitar Hero" nur noch Scheiben von Motörhead, Judas Priest & Co. – denn beim neuen Musiktitel der "Amplitude"-Macher herrscht vom ersten gespielten Ton an Suchtgefahr.



Der Weg zum Rockstar

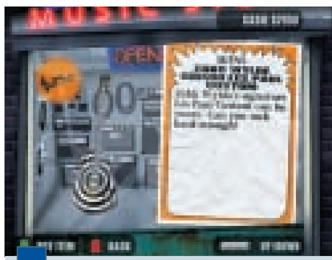
Doch von vorne: "Guitar Hero" funktioniert wie jeder andere Genrevertreter. Soll heißen: Ihr drückt auf dem Bildschirm angezeigte Symbole mit dem Controller im richtigen Moment nach. Klingt nicht besonders prickelnd? Was die Sache aber so spannend macht, sind die mitgelieferte Plastik-Gitarre und die rhythmisch perfekte Umsetzung der insgesamt 47 Rock-/Metal-Tracks.

Auf der knapp 70 Zentimeter großen Klampfe befinden sich neben fünf farbigen Tasten (korrespondieren mit den Symbolen auf dem TV) ein Zweiwege-Anschlagschalter sowie ein Vibrato-Hebel. Im Inneren schlummert ein Sensor, der das senkrecht Stellen der Gitarre registriert und so die 'Star Power' aktiviert. In diesem Modus hagelt es nicht nur Punkte, Ihr könnt Euch damit auch durch schwierige Passagen mogeln, da das 'Rock-Meter' bei vergeigten Tönen nicht so schnell gen roten Bereich sinkt.



PS2 Brillant: Der Multiplayer-Modus verzückt mit coolem Notenwechselspiel.

Ein cooler Controller macht aber noch kein geniales Spiel. Die Brillanz von "Guitar Hero" liegt in dem perfekten Ineinandergreifen von Gehörtem und Gesehenem. Versaut Ihr einen Akkord oder einen Ton, bleibt die Gitarre stumm (bis auf ein unschönes 'Plock'). Ihr bekommt sofort eine Rückmeldung über Eure Performance – neu eingespielte Songs machen's möglich. Darüber hinaus erfreut sich das Musiker-Auge an sinnvoll platzierten Power-Chords und Solo-Licks, die dem echten Gitarrenspiel sehr nahe kommen. Eine exzellente Lernkurve rundet das Musikvergnügen schließlich gelungen ab. *os*



PS2 Im Shop kauft Ihr Gitarren, Bonus-Songs und Extras wie ein Making of.

Do you know, what time it is? It's time to rock!

Die Songs von "Guitar Hero"

- Audioslave – Cochise
- Bad Religion – Infected
- Black Sabbath – Iron Man
- Blue Oyster Cult – Godzilla
- Boston – More Than a Feeling
- Burning Brides – Heart Full of Black
- Cream – Crossroads
- David Bowie – Ziggy Stardust
- Deep Purple – Smoke On the Water
- Franz Ferdinand – Take Me Out
- Helmet – Unsung
- Incubus – Stellar
- Jimi Hendrix – Spanish Castle Magic
- Joan Jett & The Blackhearts – I Love Rock & Roll
- Judas Priest – You've Got Another Thing Comin'
- Megadeth – Symphony of Destruction
- Motörhead – Ace of Spades
- Ozzy Osbourne – Bark at the Moon
- Pantera – Cowboys From Hell
- Queen – Killer Queen
- Queens of the Stone Age – No One Knows
- Red Hot Chili Peppers – Higher Ground
- Stevie Ray Vaughan – Texas Flood
- Sum41 – Fat Lip
- The Donnas – Take It Off
- The Edgar Winter Group – Frankenstein
- The Exies – Hey You
- The Ramones – I Wanna Be Sedated
- White Zombie – Thunder Kiss 65
- ZZ Top – Sharp Dressed Man
- + 17 Bonus-Lieder (u.a. "Fire It Up" von Black Label Society)



Am Gitarrenhals befinden sich bunte Druckknöpfe: Je nach Schwierigkeitsgrad des Songs kommen drei (Easy), vier (Medium) oder alle fünf (Hard/Expert) zum Einsatz.

Sega Rally 2006

PS2 Bei Nachtrennen ist die Scheinwerferbeleuchtung nur dürftig.


PS2 Große Abweichungen vom Weg sind bei "Sega Rally 2006" nicht möglich: Stets bringen Euch Zäune oder Absperrungen wieder auf den Pfad zurück.


PS2 Die breitesten Fahrbahnen erlebt Ihr in den afrikanischen Etappen: Hier driften Könner auf staubigem Belag besonders gern.

Still und heimlich geht zum Anfang des neuen Jahres die lange verzögerte Fortsetzung einer klassischen Sega-Serie an den Start. "Sega Rally 2006" für die PS2 ist die dritte Episode und erstmals nicht aus der Spielhalle portiert, sondern direkt für den Heimkonsolenmarkt entwickelt.

Am bewährten Grundprinzip wurde nicht viel geändert, aber einiges ergänzt: Arcade-Freunde stürzen sich ohne Umwege in mehrere Rallyes mit jeweils vier Etappen, die innerhalb eines Zeitlimits beendet werden wollen. Dabei kämpft Ihr nicht nur gegen die Uhr: Ihr startet auf dem 15. Platz und überholt regelmäßig vor Euch fahrende Konkurrenten – nur wer die Kurse gut beherrscht, fängt den Spitzenreiter noch vor der Ziellinie ab.

Alternativ trainiert Ihr in Zeitläufen Euer Können oder wagt Euch an die umfangreiche Karriere: Hier startet Ihr mit wenig Geld in der Tasche und einem noch fast unberührten Auto. Im Kalender sucht Ihr Euch Rennen aus, für die Ihr die nötige Qualifikation habt und kämpft dann um Preisgeld. Neben Zeitfahrten und Turnieren warten auch direkte Duelle, bei einem Sieg steht das Gegnervehikel danach schon mal in Eurer Garage. Vom gewonnenen Kapital leistet Ihr Euch Fahrzeug-Upgrades und erlangt damit auch die Zulassung für weitere Leistungsklassen. Schade allerdings, dass es keinerlei Splitscreen-Varianten für zwei Teilnehmer gibt.

Quantität über Qualität?

Der ursprünglich mal angedachte Streckengenerator wurde zwar gekippt, dafür sorgen stolze 270 Etappen auf mehreren Kontinenten mit unterschiedlichem Wetter und Tageszeiten für rekordverdächtigen Umfang. Allerdings fallen sowohl Grafik als auch Fahrphysik nur mittelprächtig aus: Die stets etwas farbarm wirkenden Umgebungen laufen zwar mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde über die Mattscheibe, dafür gibt's lediglich mäßig interessante Randbebauung, die zudem häufig erst spät ins Bild poppt. Die Autos sind zwar grundsolide modelliert, aber nicht besonders detailreich. Das Fahrverhalten geriet erwartungsgemäß arcadelastig, vermittelt aber gleichzeitig den Eindruck, dass die Boliden ziemlich leicht wären – viel Anspruch erwartet Euch also nicht.

Die großen Hoffnungen, die mit dem Namen "Sega Rally" verbunden werden, erfüllt die 2006er-Auflage sicher nicht. Wer sich davon lösen kann, bekommt ein ordentliches und umfangreiches Offroadspiel, viel mehr aber auch nicht. *us*

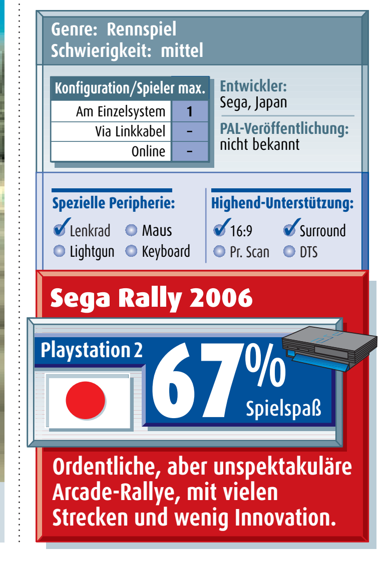
Alte Karren fahren gut

Schnelle Käufer rasen doppelt

Der Erstauslieferung in Japan liegt eine zweite DVD bei, auf der sich das Original-"Sega Rally" von 1994 findet – da der Automat als Grundlage dient, fehlen natürlich die Extras der Saturn-Fassung. Im Gegensatz zu den verschlimmbesserten Portierungen der "Sega Ages"-Reihe blieb die Optik weitgehend unangetastet, das Fahrverhalten gestaltet sich allerdings etwas zickiger.




PS2 Die skandinavischen Abschnitte sorgen durch vereisten Untergrund für ein rutschigeres Fahrverhalten der Rallye-Boliden.







Neo Geo Battle Coliseum

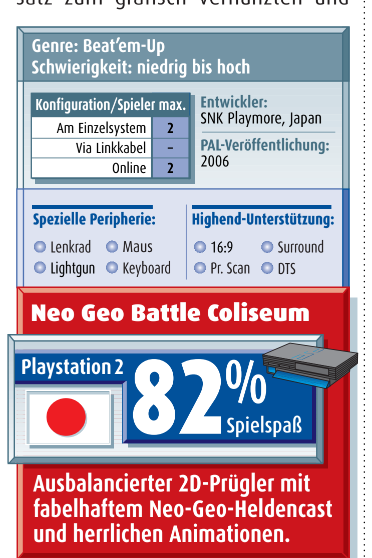

PS2 SNK Playmore hat den Bogen nicht überspannt: Die neu gezeichneten Kämpfer überzeugen mit herrlichen Animationen und einem großen Schlagarsenal.

PS2 Lass den Bildschirm glühen, Tung Fu Rue: Die bedrohlich hohe Anzahl an Superschlägen sowie das mannigfaltige Kampfsystem trennen Profis von Anfängern.

2D-Prügelspiele haben eine lange Tradition und SNK gehört seit den Anfängen zu den Pionieren dieses Genres. Nach etlichen Serien und der von Fans lang ersehnten Vereinigung von Capcom- und SNK-Recken in "SNK vs. Capcom" suchten die Japaner unverdrossen nach einem neuen Zusammenschluss. Also orientierten sich die cleveren SNK-Playmore-Entwickler an Capcoms "Fighting Jam" und zaubern einen kunterbunten, hauseigenen Haudegencast aus dem Programmierer-Hut. Doch im Gegensatz zum grafisch verhunzten und spielerisch äußerst zwiespältigen Vorbild überrascht "Neo Geo Battle Coliseum" mit neu gezeichneten, optisch angepassten Prügelknaben und vielseitigem Kampfsystem.

Sind schon alle da?

Nahezu 40 Recken aus vergangenen SNK-Titeln nehmen am Turnier teil: Serienkenner freuen sich auf Auftritte von "Aggressors of Dark Combat"-, "Art of Fighting"-, "Fatal Fury"-, Garou: Mark of the Wolves"-, King of Fighters"-, King of the Monsters"-, "Last Blade"-, "Metal Slug"-, "Samurai Shodown"- und "World Heroes"-Tausendsassas. Dabei überzeugen die akribische Anpassung der Charakter-Balance, die flotte Spielbarkeit und eine exzellente Steuerung. Also wählt Eure flotte Zweier-Gruppe (die Ihr via Tastendruck während einer Runde munter wechseln könnt) und messt Euch im 'Arcade'-Modus mit verwegenen Tag-Teams. Nach einer siegreichen Rauferei füllt sich Eure Energieanzeige nicht vollständig – also gönnt Euren Helden immer wieder eine Regenerationsphase. Je besser Ihr Euch in den Tag-Team-Matches schlagt, desto stärker fällt der finale Endgegner aus. Die Faust ballen Mizuchi aus "King of Fighters '97", King Lion aus "Savage Reign", Neo Dio aus "World Heroes Perfect" und der neue, furchteinflößende Goodman. Nutzt gegen die Brut des Bösen mächtige Doppel-Attacken, taktische Konterangriffe und pfeilschnelle Combo-Kombinationen. Wie schon erwähnt, wurden (fast) alle Heißsporne komplett neu gezeichnet – die Sprites begeistern mit geschmeidigen Animationen, herrlichen Super-Moves und farblich editierbaren Klamotten. Außerdem fügen sich die Draufgänger wunderbar in die teils dürftigen, aber stets scharfen High-res-Hintergründe ein. Übrigens vermöbeln sich die Fighter auch online. *rf*


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2

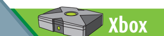
Entwickler: SNK Playmore, Japan
PAL-Veröffentlichung: 2006

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Neo Geo Battle Coliseum
Playstation 2
82% Spielspaß
Ausbalancierter 2D-Prügler mit fabelhaftem Neo-Geo-Heldencast und herrlichen Animationen.


PS2 SNK-Universum vereint: Im Vordergrund überrollt ein "Metal Slug" den verdutzten "King of Fighters"-K', im Hintergrund erspäht Ihr den "Last Resort"-Gleiter.


PS2 Tag-Team-Attacken und teils wunderschöne neue Sprites begeistern.





Combat Elite: WW2 Paratroopers

Ausgabe 03/04 – genau zwei Jahre ist unser Vorschaubericht zu "Combat Elite: WW2 Paratroopers" alt. Damalige Erkenntnisse ließen auf eine baldige Veröffentlichung schließen. Doch nach Rechtsstreitigkeiten um ausstehende Zahlungen und dem Zusammenfall von Publisher Acclaim verschwand BattleBornes fertiges Actionspiel wieder in den Schubladen der Entwickler. In den USA hat sich nun SouthPeak Interactive der angestaubten Kriegsknallerei erbarmt und auf den Markt gebracht. Das Interesse hat seither spürbar nachgelassen, auch wenn "Combat Elite" das Thema Zweiter Weltkrieg in ungewöhnlicher Weise in Szene setzt: Basierend auf der "Baldur's Gate Dark Alliance"-Technik steuert Ihr einen von drei Kampf-Charakteren aus der Vogelperspektive durch über 40 Kriegsschauplätze. Ganz im Stile eines Action-RPG dürft Ihr die Fähigkeiten Eures Alter Egos mit erspielten Erfahrungspunkte aufleveln und sogar einen Kumpel für kooperatives Spiel an Bord holen.

Was sich in der Theorie ganz unterhaltsam anhört, hat spielerisch und technisch aber mit einigen Macken zu kämpfen: Schießen könnt Ihr nämlich nur auf Gegner, die sich in frontaler Blickrichtung zu Euch befinden - seitlich stehenden Feinden seid Ihr hilflos ausgeliefert. Im Überfluss vorhandene Medikits schwächen den Kritikpunkt etwas ab. Da Ihr während einer Mission allerdings nicht speichern könnt, sorgt jeder Fehler für Frust. Die Kamera legt Euch zusätzlich Steine in den Weg, denn durch den sehr begrenzten Sichtbereich erkennt Ihr Feinde oft zu spät. Trotz zweijähriger Pause verfügt "Combat Elite" über ansehnliche Optik, den Import rechtfertigt dies jedoch nicht. Nur eingeschworene Fans von Kriegsaction greifen zu. *jw*

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: BattleBorne, USA
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, Pr.Scan ✓, Soundtrack

Combat Elite
Xbox – **58%** Spielspaß

Angestaubtes Weltkriegsdrama im Action-RPG-Stil mit fragwürdiger Zielsteuerung.



XB Anvisieren könnt Ihr nur Feinde, die direkt vor Euch stehen. Der Soldat etwas seitlich nimmt Euch derweil unter Beschuss.



XB Feuert Ihr stationäre Bazookas sowie Scharfschützengewehre ab, schaltet das Spiel in die Ego-Perspektive.

COMING NOW...

in USA – FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Drakengard 2	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
MS Saga: A New Dawn	Bandai	Rollenspiel	unwahrscheinlich
River King: A Wonderful Journey	Crave	Simulation	realistisch
State of Emergency 2	Southpeak	Action	unwahrscheinlich
Tales of Legendia	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Teen Titans	Majesco	Action-Adventure	realistisch
Arena Football	Electronic Arts	Sportspiel	unwahrscheinlich
Final Fight Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	sicher
Marc Ecko's Getting Up	Atari	Action-Adventure	sicher
Chibi Robo	Nintendo	Jump'n'Run	realistisch

in USA – MÄRZ

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Beatmania	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Cowboy Bebop	Bandai	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Grandia 3	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Shadow Hearts: From the New W.	Xseed Games	Rollenspiel	realistisch
Suikoden 5	Konami	Rollenspiel	realistisch
MLB 2K6	Take 2	Sportspiel	unwahrscheinlich
Scarface: The World is Yours	Radical	Action	realistisch
Winback 2: Operation Poseidon	Koei	Action-Adventure	realistisch
TimeShift	Atari	Ego-Shooter	sicher
Odama	Nintendo	Geschicklichkeit	sicher

in JAPAN – FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Disgaea: Hour of Darkness 2	Nippon Ichi	Strategie	unwahrscheinlich
Exciting Pro Wrestling 7	Yukes	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Siren 2	Sony	Action-Adventure	realistisch
King of Fighters Neowave	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Frame City Killer	Namco	Action	sicher
Baten Kaitos 2	Namco	Rollenspiel	realistisch

in JAPAN – MÄRZ

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Ace Combat Zero	Namco	Action	realistisch
Dynasty Warriors 5 Empires	Koei	Action	sicher
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
Growlanser 5: Generations	Atlus	Strategie	unwahrscheinlich
Pop'n'Music 12	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Ys 5: Lost Kefin	Taito	Rollenspiel	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

Magna Carta: Tears of Blood



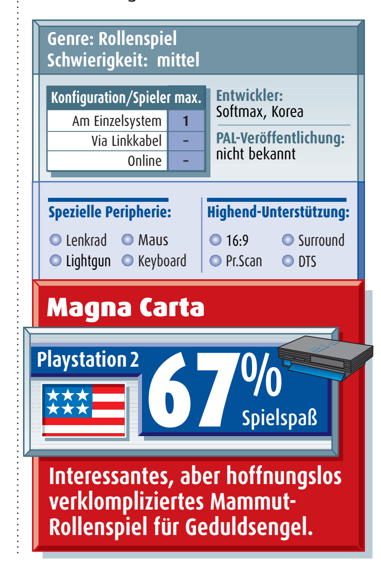
PS2 Die Gefechte sind effektvoll, aber oft frustrierend träge.

Auch wenn in Softmax' Rollenspiel-Schwergewicht reichlich Tränen über verblichene Waffenbrüder vergossen werden – mit "Tears of Blood" ist die Einheit unter Eurem Menü-Kommando gemeint. Diese speziell geschulte Einsatztruppe soll durch viel Finesse und Schlagkraft mit einer bedrohlichen Subspezies aufräumen. Euer Handwerkszeug im Feldzug gegen die Brut: ein so fettes Regelwerk, dass sich selbst Genre-Profis davon erschlagen fühlen. Den Marsch durch öde Täler und farnüberwucherte Ruinen habt Ihr noch im Griff (auch wenn es reichlich Ballast wie Bewegungs-Modus, Defensivstellung usw. zu beachten gibt) – aber kommt's zum Gefecht, ist das Chaos komplett. Da zählen nicht nur Details wie Elementar-Konfiguration und Reihenfolge des Fertigkeiten-Einsatzes beachtet – obendrein ist perfektes Timing gefragt, denn geschlachtet wird in Echtzeit. Bewegt den aktiven Charakter (mit den Schultertasten wird gewechselt) in ideale Angriffsdistanz – sobald der Attacke-Ring eingeblendet wird, geht's zur Sache.



PS2 Einer von wenigen offensichtlichen Vorzügen: Ihr seht Eure Gegner bereits vor dem Gefecht – Zufallsbegegnungen bleiben Euch erspart.

Nur wenn Ihr im richtigen Moment den richtigen Button erwischt, wird die Offensive ein Erfolg. Ansonsten müsst Ihr bis zur nächsten Gelegenheit warten und tatenlos zuschauen, wie der Gegner loslegt – und der ist treffsicher. Das an "Shadow Hearts" erinnernde System bringt zwar etwas Dynamik in den sonst steifen "Magna Carta"-Alltag – aber die Spannung des Vorbilds erreicht es zu keinem Zeitpunkt, denn es erstickt den ambitionierten Ansatz unter einem gigantischen Haufen Beiwerk. Der wiederum verwehrt Euch den Blick aufs Wesentliche: Handlung und Charakter-Entwicklung. *rb*



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Softmax, Korea
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Magna Carta
Playstation 2
67% Spielspaß

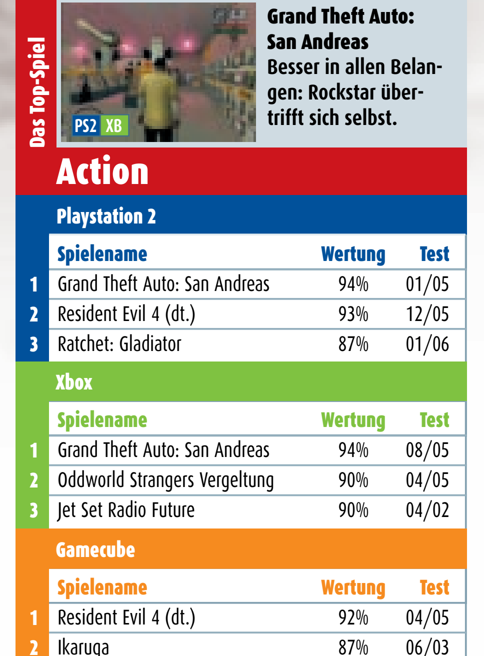
Interessantes, aber hoffnungslos verkompliziertes Mammut-Rollenspiel für Geduldsengel.



DIE H!GHLIGHTS

Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.



Das Top-Spiel

Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

PS2 XB

Action

Playstation 2

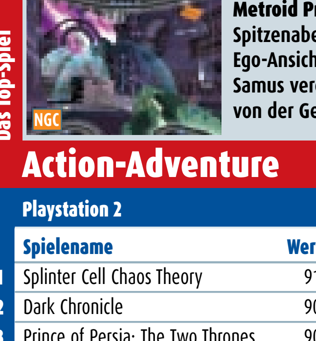
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	Ratchet: Gladiator	87%	01/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05



Das Top-Spiel

Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

NGC

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

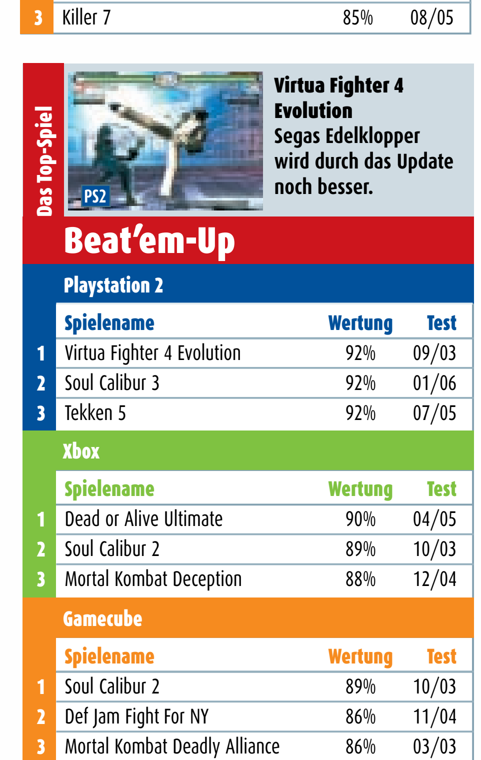


Das Top-Spiel

Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	01/06
2	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
3	**NHL 2K6**	**91%**	neu
4	Tony Hawk's American Wasteland	91%	01/06
5	Amped 3	89%	01/06
6	Ridge Racer 6	88%	01/06
7	**Dead or Alive 4**	**88%**	neu
8	King Kong	86%	01/06
9	Call of Duty 2	85%	01/06
10	NBA Live 06	85%	01/06



Das Top-Spiel

Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

PS2

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	01/06
3	Tekken 5	92%	07/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel

We Love Katamari
Mit Winz-Prinz und Klebeball: Der Nippon-Spaß glänzt mit Skurrilität.

PS2

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	**We Love Katamari**	**87%**	neu
2	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
3	EyeToy: Play 3	84%	12/05

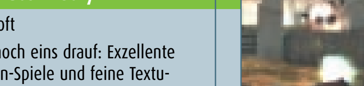
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 2	82%	06/05
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

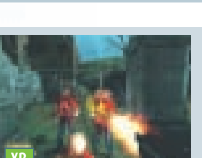
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen







Grafik-Highlight

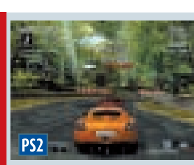
Burnout Revenge
Hersteller: Electronic Arts
Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.

Splinter Cell Chaos Theory
Hersteller: Ubisoft
Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4 (dt.)
Hersteller: Capcom
So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.



Half-Life 2
Hersteller: Valve/Electronic Arts
Wuchtige Waffensounds, direktionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter

Das Top-Spiel (XB): **Half-Life 2** – Was lange dauert, wird richtig gut: Der Valve-Megahit überzeugt auch auf Xbox.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3	**Black**	**88%**	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Half-Life 2	91%	01/06
2	Halo 2	91%	01/05
3	Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Jump'n'Run

Das Top-Spiel (NGC): **Super Mario Sunshine** – Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Psychonauts	83%	01/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel

Das Top-Spiel (PS2): **Gran Turismo 4** – Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	12/05
3	**DTM Race Driver 3**	**90%**	neu

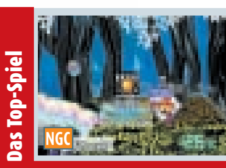
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	**DTM Race Driver 3**	**90%**	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure



Das Top-Spiel (NGC): **Paper Mario 2** – Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Shadow Hearts Covenant	85%	04/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable: The Lost Chapters	90%	01/06
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel

Das Top-Spiel (PS2, XB): **Pro Evolution Soccer 5** – Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K5	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K6	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	87%	12/05

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel (NGC): **Pikmin 2** – Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims 2	86%	12/05
2	Fußball Manager 2005	86%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

Gamecube

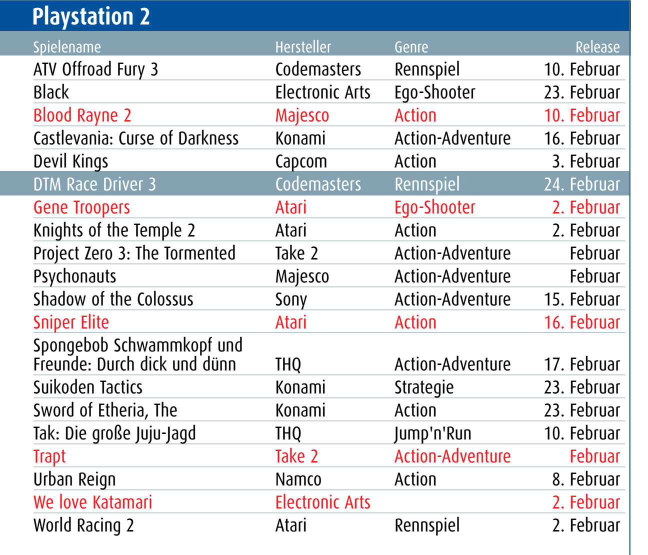
	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	12/05



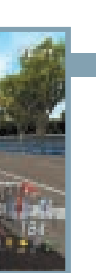
NEUERSCHEINUNGEN Februar

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2



Spielename	Hersteller	Genre	Release
ATV Offroad Fury 3	Codemasters	Rennspiel	10. Februar
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	23. Februar
Blood Rayne 2	Majesco	Action	10. Februar
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	16. Februar
Devil Kings	Capcom	Action	3. Februar
DTM Race Driver 3	Codemasters	Rennspiel	24. Februar
Gene Troopers	Atari	Ego-Shooter	2. Februar
Knights of the Temple 2	Atari	Action	2. Februar
Project Zero 3: The Tormented	Take 2	Action-Adventure	Februar
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	Februar
Shadow of the Colossus	Sony	Action-Adventure	15. Februar
Sniper Elite	Atari	Action	16. Februar
Spongebob Schwammkopf und Freunde: Durch dick und dünn	THQ	Action-Adventure	17. Februar
Suikoden Tactics	Konami	Strategie	23. Februar
Sword of Etheria, The	Konami	Action	23. Februar
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	10. Februar
Trapt	Take 2	Action-Adventure	Februar
Urban Reign	Namco	Action	8. Februar
We love Katamari	Electronic Arts		2. Februar
World Racing 2	Atari	Rennspiel	2. Februar

Xbox

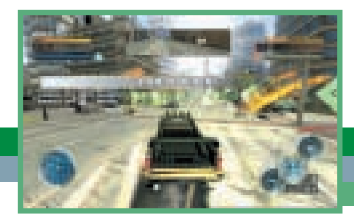
Spielename	Hersteller	Genre	Release
Advent Rising	Majesco	Action-Adventure	Februar
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	23. Februar
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	23. Februar
Blood Rayne 2	Majesco	Action	10. Februar
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	16. Februar
DTM Race Driver 3	Codemasters	Rennspiel	24. Februar
Knights of the Temple 2	Atari	Action	2. Februar
Michael Schumacher Worldtour Kart	Atari	Rennspiel	Februar
Raze's Hell	Majesco	Action	10. Februar
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	10. Februar




Xbox 360

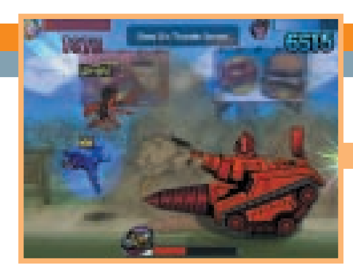


Spielename	Hersteller	Genre	Release
Full Auto	Sega	Rennspiel	Februar



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Spongebob Schwammkopf und Freunde: Durch dick und dünn	THQ	Action-Adventure	17. Februar
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	10. Februar
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Capcom	Action	Februar



Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
24: Das Spiel	Sony	Action-Adventure	8. März
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	1. Quartal
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	1 Quartal
Ape Escape 3	Sony	Jump'n'Run	2. Quartal
Armored Core Nexus	Nobilis	Action	1. Quartal
Battlestations Midway	SCi	Strategie	1. Quartal
Bully	Take 2	Action	2006
BUZZ! Das große Quiz	Sony	Denken	22. März
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
City of the Dead	Hip Interactive	Action	1. Quartal
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2006
Da Vinci Code Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Dance Factory	Codemasters	Tanzspiel	April
Dragon Quest 8	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal
Drakengard 2	Ubisoft	Rollenspiel	März
Driver: Parallel Lines	Atari	Action	März
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	2. März
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Sportspiel	2. März
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
Final Fight Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	24. März
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	2006
Football Generations	Midas	Sportspiel	April
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	März
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	1. Quartal
Getting Up: Contents under Pressure	Atari	Action	März
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	März
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2006
Ice Age 2: Jetzt taut's	Vivendi	Jump'n'Run	31. März
Key of Heaven	Sony	Adventure	29. März
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	6. März
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	3. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	2006
Metal Slug 5	SNK	Action	13. März
Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Arcade	9. März
NBA 2K6	2K Sports	Sportspiel	10. März
NHL 2K6	2K Sports	Sportspiel	10. März
Okami	Capcom	Action-Adventure	2. Quartal
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Action	17. März
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Rennspiel	24. März
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	9. März
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	2006
Pro Evolution Soccer Management	Konami	Simulation	März
Rainbow Six Critical Hour	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Rampage Total Destruction	Midway	Action	1. Quartal
Regiment, The	Konami	Action	2006
Rogue Trooper	Eidos	Action	April
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	13. März

Scarface	Vivendi	Action	2006
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	Sony	Action	19. April
Sonic Riders	Sega	Rennspiel	17. März
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	März
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	März
World Poker Tour	2K Sports	Simulation	10. März
WW2: Battle over Europe	Midas	Rennspiel	April
WW2: Tank Battles	Midas	Action	1. Quartal

Xbox	Hersteller	Genre	Release
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	1. Quartal
Battlestations Midway	SCi	Strategie	1. Quartal
Blazing Angels: Squadrons of WW2	Ubisoft	Action	1. Quartal
Bully	Take 2	Action	2006
City of the Dead	Hip Interactive	Action	1. Quartal
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2006
Da Vinci Code Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Dancing Stage Unleashed 3	Konami	Tanzspiel	März
Driver: Parallel Lines	Atari	Action	März
Far Cry Instincts Next Chapter	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	2. März
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Sportspiel	2. März
Final Fight Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	24. März
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	März
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	1. Quartal
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	März
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2006
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	6. März
King of Fighters Maximum Impact - Maniax	SNK	Beat'em-Up	6. März
Metal Slug 5	SNK	Action	13. März
Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Arcade	9. März
NBA 2K6	2K Sports	Sportspiel	10. März
NHL 2K6	2K Sports	Sportspiel	10. März
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Rennspiel	24. März
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	9. März
Painkilller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	März
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Rainbow Six Critical Hour	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Rogue Trooper	Eidos	Action	April
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	13. März
Scarface	Vivendi	Action	2006
Snow	Take 2	Aufbausimulation	2006
Sonic Riders	Sega	Rennspiel	17. März
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	März
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2006
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	März
World Poker Tour	2K Sports	Simulation	10. März

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Age of the Pirates	PlayLogic	Action	2006
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2006
BDFL Manager 2006	Codemasters	Managersimulation	1. Quartal
Blazing Angels: Squadrons of WW2	Ubisoft	Action	1. Quartal
Burnout Revenge	Electronic Arts	Sportspiel	16. März
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2006
Chromehounds	Sega	Action	1. Quartal
Crackdown	Microsoft	Action	2006
Darkness, The	Majesco	Action-Adventure	2006
Dead Rising	Capcom	Action	2006
Demonik	Majesco	Action	2006
Diabolique	Playlogic	Action	2006
Elders Scrolls: Oblivion	2K Games	Rollenspiel	1. Quartal
Far Cry Instincts Predator	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Sportspiel	2. März
Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Football Manager 06	Sega	Simulation	2006
Frame City Killer	Namco	Action	2006
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	März
Herr der Ringe, Der: Schlacht um Mittelerde 2	Electronic Arts	Strategie	2. Quartal
Lost Planet	Capcom	Action	4. Quartal
Mass Effect	Bioware	Rollenspiel	2006
Medal of Honor Airborne	EA	Ego-Shooter	2006
Monster Madness	Artificial Studios	Action	2006
MotoGP 06	THQ	Sportspiel	2006
NBA 2K6	2K Sports	Sportspiel	10. März
NHL 2K6	2K Sports	Sportspiel	10. März
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	2006
Outfit, The	THQ	Action	März
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Prey	2K Games	Ego-Shooter	2006
Resident Evil 5	Capcom	Action	2006
Rumble Roses XX	Konami	Beat'em-Up	2006
Saint's Row	THQ	Action	Mai
Sonic Riders	Sega	Rennspiel	17. März
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	März
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	2006
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	2006
Timeshift	Atari	Ego-Shooter	Mai
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	März
Too Human	Silicon Knights	Action	2006
Top Spin 2	2K Sports	Sportspiel	1. Quartal

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	2. März
Harvest Moon	Rising Star Games		März
Ice Age 2: Jetzt taut's	Vivendi	Jump'n'Run	31. März
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Arcade	9. März
Odama	Nintendo	Action	31. März
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	März
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
2.	FIFA 06	Electronic Arts
3.	SingStar '80s	Sony
4.	EyeToy: Play 3	Sony
5.	WWE SmackDown vs. Raw 2006	THQ

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
2.	FIFA 06	Electronic Arts
3.	Fable: The Lost Chapters	Microsoft
4.	Star Wars Battlefront 2	LucasArts
5.	Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Mario Smash Football	Nintendo
2.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
3.	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo
4.	Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts
5.	FIFA 06	Electronic Arts

Nintendo DS

	Spielename	Hersteller
1.	Nintendogs	Nintendo
2.	Mario Kart DS	Nintendo
3.	Super Mario 64 DS	Nintendo
4.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
5.	Die Sims 2	Electronic Arts

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

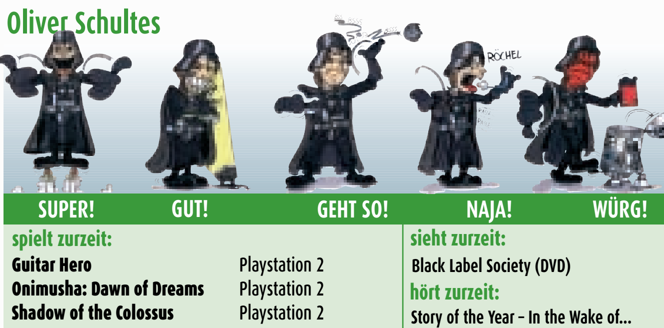
	Spielename	Hersteller	System:
1.	Kingdom Hearts 2	Square-Enix	PS2
2.	Animal Crossing DS	Nintendo	NDS
3.	Mario Kart DS	Nintendo	NDS
4.	Naruto: Narutimate H. 3	Bandai	PS2
5.	Tamagotchi no Puchi P.	Bandai	NDS
6.	Pokémon Fushigi na D.	Nintendo	NDS
7.	Pokémon Fushigi na D.	Nintendo	GBA
8.	Yawaraka Atamajuku	Nintendo	NDS
9.	Mario & Luigi: Zusammen..	Nintendo	NDS
10.	Mario Party 7	Nintendo	NGC

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Madden NFL 06	Electronic Arts	PS2
2.	WWE SmackD. vs. Raw '06	THQ	PS2
3.	Need for Speed Most W.	Electronic Arts	PS2
4.	Nintendogs	Nintendo	NDS
5.	Need for Speed Most W.	Electronic Arts	Xbox
6.	Mario Kart DS	Nintendo	NDS
7.	GTA: Liberty City Stories	Take 2	PSP
8.	Star Wars Battlefront 2	Activision	Xbox
9.	Call of Duty 2	Activision	360
10.	Animal Crossing DS	Nintendo	NDS





Oliver Schultes



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

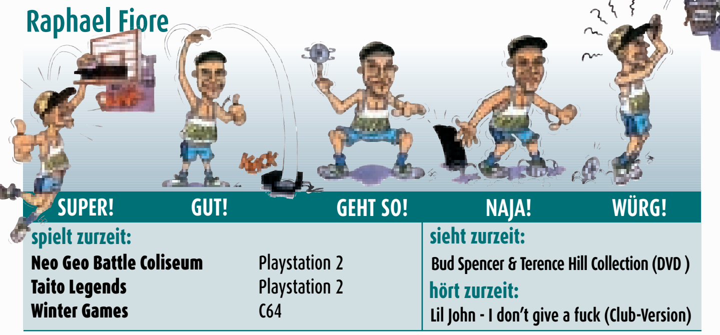
spielt zurzeit:

Guitar Hero	Playstation 2
Onimusha: Dawn of Dreams	Playstation 2
Shadow of the Colossus	Playstation 2

sieht zurzeit: Black Label Society (DVD)

hört zurzeit: Story of the Year – In the Wake of...

Raphael Fiore



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Neo Geo Battle Coliseum	Playstation 2
Taito Legends	Playstation 2
Winter Games	C64

sieht zurzeit: Bud Spencer & Terence Hill Collection (DVD)

hört zurzeit: Lil John - I don't give a fuck (Club-Version)

Ulrich Steppberger



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

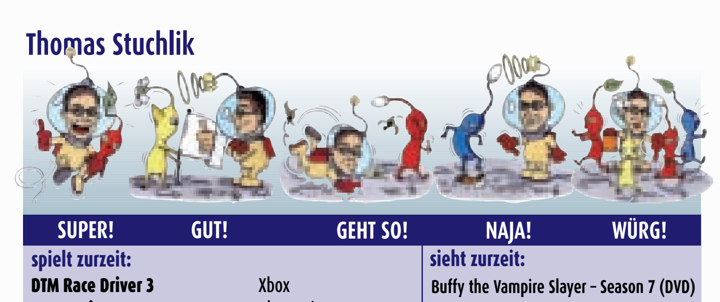
spielt zurzeit:

Dead or Alive 4	Xbox 360
Exit	Sony PSP
The Rub Rabbits	Nintendo DS

sieht zurzeit: Battlestar Galactica – Season 2.0 (DVD)

hört zurzeit: Devo – Shout

Thomas Stuchlik



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

DTM Race Driver 3	Xbox
Gran Turismo 4	Playstation 2
Skies of Arcadia	Dreamcast

sieht zurzeit: Buffy the Vampire Slayer – Season 7 (DVD)

hört zurzeit: Final Fantasy 7 Reunion Soundtrack

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





Janina Wintermayr



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Black	Xbox
Full Auto	Xbox 360
Ghost Recon Advanced Warfighter	Xbox 360

sieht zurzeit:
jede Menge Serien: Medical Investigation, Las Vegas, 24 (4. Staffel), Lost (2. Staffel) Stargate: Atlantis (2. Staffel)

Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Fight Night Round 3	Xbox 360
Full Auto	Xbox 360
Sonic Adventure	Dreamcast

sieht zurzeit:
Vampire Hunter D: Bloodlust (DVD)

hört zurzeit:
XoToX, Suicide Commando, KiEw, [:SITD:]

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Final Soldier	PC-Engine
Front Mission 5	Playstation 2
Suikoden Tactics	Playstation 2

sieht zurzeit:
Watzmann (TV)

hört zurzeit:
Ton Steine Scherben – Keine Macht für...

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

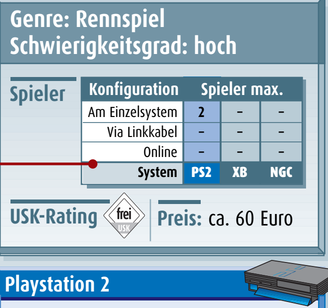
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

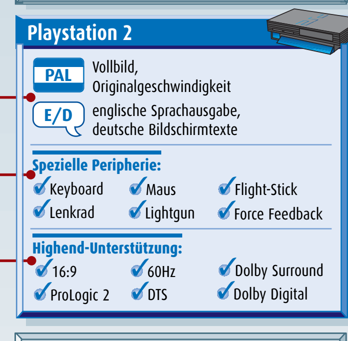
It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

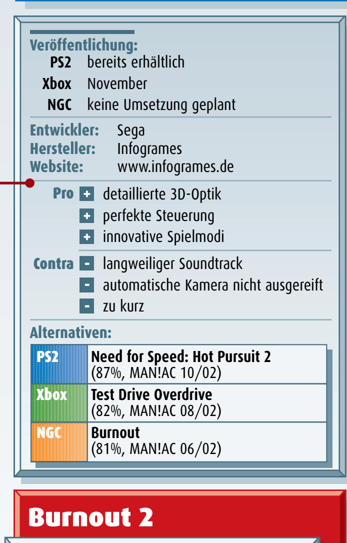
USK-Rating: frei USK — Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

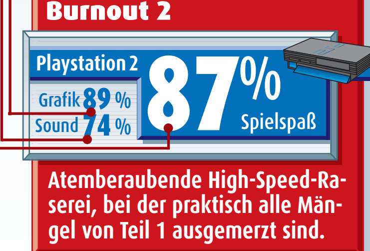

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:
PS2: Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox: Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC: Burnout (81%, MAN!AC 06/02)


Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Simpelst-Kühlung ohne aufwändigen Umbau: Ein Ventilator kühlt die Xbox – die zickige Testversion des Spiels läuft endlich!

Dass DVDs von Preview- und Testversionen manchmal mit Lesefehlern Ärger machen oder ihren Dienst komplett verweigern, ist für einen Redakteur nichts Neues. Allerdings gab die Xbox-Testfassung von "DTM Race Driver 3" Thomas ein Rätsel auf. So lief die Disc im heimischen Wohnzimmer tadellos – sobald "DTM 3" aber in den Redaktionsräumen eingelegt wurde (wohlgemerkt mit derselben Hardwarekonfiguration), zickte das gute Stück ständig mit der Meldung 'Die Disc kann nicht gelesen werden' herum. Nach Tricks wie Hochkantstellen und abermaligem Reinigen der DVD kam Thomas die rettende Idee: Die Xbox muss mit einem Ventilator gekühlt werden – und schon läuft's wie geschmiert. Vielleicht funktioniert der Kniff ja auch bei anderen Titeln?





We Love Katamari



PS2 Sammelt Ihr nicht regelmäßig etwas auf, erlischt bald die Flamme.

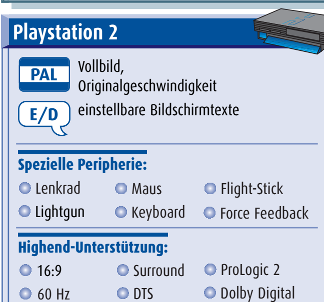


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

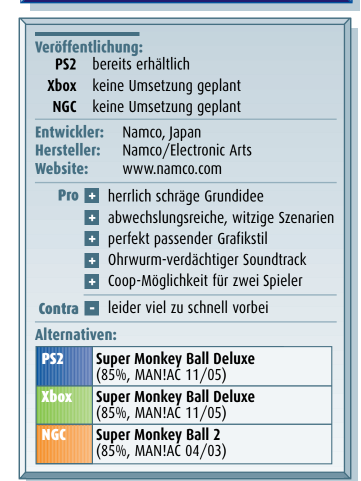


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco/Electronic Arts
Website: www.namco.com

Pro
+ herrlich schräge Grundidee
+ abwechslungsreiche, witzige Szenarien
+ perfekt passender Grafikstil
+ Ohrwurm-verdächtiger Soundtrack
+ Coop-Möglichkeit für zwei Spieler

Contra
- leider viel zu schnell vorbei

Alternativen:

PS2	Super Monkey Ball Deluxe (85%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Super Monkey Ball Deluxe (85%, MAN!AC 11/05)
NGC	Super Monkey Ball 2 (85%, MAN!AC 04/03)



We Love Katamari

Playstation 2
Grafik 75 %
Sound 83 %
87% Spielspaß

Wunderbar skurriler Geschicklichkeitsspaß: Rumkugeln hat noch nie so viel Spaß gemacht.



PS2 Gut genährt kämpft besser: Greift dem Sumo deshalb unter die Arme.

PS2 Unter Wasser kugelt es sich deutlich träger als auf dem Land.

PS2 Alles fängt mal klein an: Noch prallt Ihr bei größeren Objekten ab, später sammelt Ihr ganze Kontinente und Himmelskörper auf.

Eines der ungewöhnlichsten wie spaßigsten Geschicklichkeitsspiele der letzten Jahre war Namcos "Katamari Damacy", das nur einen entscheidenden Fehler aufwies – es erschien nicht in Europa. Im Rest der Welt schwappten die Begeisterungswogen derweil so hoch, dass flott ein zweiter Teil in Produktion ging, der eine besonders positive Eigenschaft besitzt – diesmal kommen auch PAL-Spieler in den Genuss der skurrilen Kugelei namens "We Love Katamari". Electronic Arts lässt sich sein Engagement als Publisher der Nippon-Produktion gut bezahlen, müssen wir doch im Gegensatz zu den USA und Japan Vollpreis dafür berappen, aber wenigstens kriegen es heimische PS2-Besitzer überhaupt.

Ihr schlüpft in die Rolle des winzig kleinen Prinzen, der als Thronfolger des Königs des Kosmos alle Wünsche erfüllen soll, die Fans an Euch richten. Die drehen sich stets darum, mit Eurem Katamari (einer Kugel mit magischer Klebekraft) möglichst viele Dinge aufzurollen. Den Ball kullert Ihr mittels beider Analogsticks durch die Gegend. Kommt Ihr mit einem Objekt in Berührung, das etwas kleiner ist, haftet das sofort am Konstrukt und erhöht dessen Umfang. Entsprechend lassen sich immer größere Sachen aufnehmen, bis Ihr mit Geschick und Einsatz wahrhaft gigantische Ausmaße erreicht.



PS2 Im Duell spielt Ihr aus, wer am besten Kugeln kann.

Die Welt ist eine Kugel

Häufig müsst Ihr innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Größe erreichen, viele Aufgaben stellen Euch aber auch vor gewitzte Variationen des Themas: Mal seid Ihr unter Wasser zu Gange oder müsst dafür sorgen, dass das brennende Katamari nicht erlischt. Anderswo gilt es, im Winter einen Schneemannkopf zu errollen und ein schräges Wettrennen zu gewinnen. Oder Ihr kugelt einen Nachwuchs-Sumo über Nahrung, damit er das passende Kampfgewicht erreicht.

Nebenbei spürt Ihr in allen Szenarien versteckte Outfits und Cousins des Prinzen auf und rekrutiert einen zweiten Kugler für den Einsatz: Alternativ tretet Ihr im Duell gegeneinander an oder kugelt in Kooperation zusammen durch die Welt. *us*

Ulrich Steppberger

Durchgeknallt, japanisch, toll: Selten konnte mich ein Geschicklichkeitsspiel so in den Bann ziehen wie "We Love Katamari". Den (hier nie erschienenen) Vorgänger habe ich geliebt, der aktuelle Teil setzt in fast allen Belangen noch eins drauf. Klar, die abstrakte Grafik mit ihren eckigen Figuren ist technisch nicht perfekt, setzt das wilde Geschehen aber dank zahlloser liebevoller Details hervorragend in Szene. Das erweiterte Aufgabenfeld gewinnt dem simplen Rumkugeln immer wieder neue unterhaltsame Seiten ab – ein so herzerfrischend abgedrehtes Spiel muss man einfach lieb haben. Schade nur, dass man sich schnell bis zum Finale kugelt, doch das sollte Euch nicht stören: "We Love Katamari" gehört in jede PS2-Sammlung.

MAN!AC-XT 3-2006



GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: Yu Suzuki **Feature:** Virtuelle Erlebnisreisen **Next Level:** Neues zu Revolution **Web-Tipp:** Tragbare Comics **Retro:** Winterspiele, Sega Dreamcast **Retro-Anzeige:** Virtua Tennis

Heft im Heft

In 80 Spielen um die Welt

Mit MAN!AC auf virtueller Sightseeing-Tour

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

Yu Suzuki

WAS KOMMT NACH "VIRTUA FIGHTER", "SHENMUE" ODER "OUTRUN"? SEGAS ENTWICKLER-LEGENDE ÜBER KÜNFTIGE PROJEKTE, SPIELHALLENTRENDS UND ALKOHOLEXZESSE.

Yu Suzuki über neue Projekte

Erzählen Sie uns doch etwas über Ihren neuen Spielhallentitel "Psy-Phi".
Es handelt sich um ein Actionspiel, das sich auf den Kampf 1-gegen-1 konzentriert. Es ist der erste Titel seiner Art, der komplett via Touchscreen gesteuert wird. Dadurch soll eine enge Verbindung zwischen den Aktionen und Gedanken des Spielers entstehen. Die Kämpfer haben durch die Bank übernatürliche Kräfte. Das Kostümdesign ist futuristisch, manche Figuren könnte man sogar als sexy bezeichnen. Auf jeden Fall sind die Charaktere grundverschieden von denen meiner früheren Titel – es war eine große Herausforderung, sie zu entwickeln. Den Touchscreen wählten wir, weil ich des Standard-Layouts mit Joystick und Buttons überdrüssig war. Dem Spieler soll so eine direktere Kontrolle vermittelt werden. Natürlich war es schwierig, das umzusetzen – aber wie jeder ambitionierte Designer Ihnen sagen wird, ist es wichtig, neue Dinge auszuprobieren.

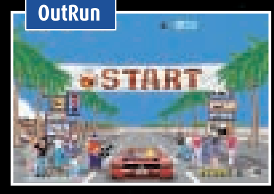
Beim Thema Touchscreen kommt natürlich automatisch Nintendos DS in den Sinn...
Man könnte "Psy-Phi" vielleicht sogar als Segas DS bezeichnen (lacht). Ich denke jedoch nicht, dass der DS die nötige Power für eine Portierung besitzt – viele wichtige Spielelemente würden auf der Strecke bleiben.

Was können wir außerdem von Suzuki-san in der Zukunft erwarten?
Erwarten Sie bitte nicht zuviel von mir! Wie der Name AM+ dieses Departments verdeutlicht, sind unsere Wurzeln in der Spielhalle angesiedelt, wir planen aber auch bedeutende Dinge darüber hinaus. Zunächst einmal hoffe ich, dass "Psy-Phi" möglichst bald nach Amerika und Europa kommt, um meine Energie neuen Ideen widmen zu können.

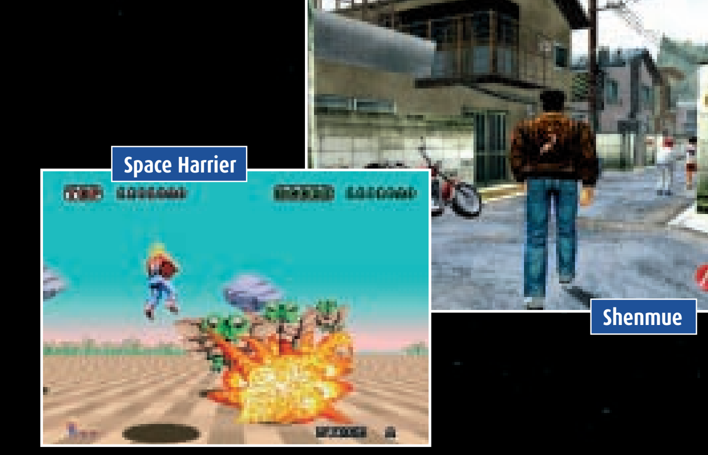
Yu Suzuki über zukünftige Trends

Was denken Sie von den Next-Gen-Systemen? Wie steht's mit den beiden Handheld-Konkurrenten?
Beide gefallen mir gut. Schade, dass sie nicht von Sega sind! Der DS verfügt über eine interessante Eingabemethode, die Software konzentriert sich hauptsächlich auf eine jüngere Zielgruppe – was ich für sehr wichtig halte. Die PSP hingegen ist stylischer, ihr bestechendes Display macht sie auch für ältere Zocker zum Hingucker. Bei den stationären Konsolen ist Sonys Ass im Ärmel die pure Rechenleistung – egal ob Grafikprozessor, Hardware-Architektur oder Taktfrequenz. Die Xbox


Hang On



OutRun


Space Harrier

Shenmue


Ferrari F355 Challenge





Steckbrief

Name:	Yu Suzuki
Alter:	47
Position:	Creative Research and Development

Softographie (Auswahl)

Hang-On-Serie
Arcade, C64, Amiga, SG-1, Master System, Mega Drive, Saturn 1985-1995

Space-Harrier-Serie
Arcade, C64, Amiga, Master System, Game Gear, Mega Drive 1985-1988

OutRun-Serie
Arcade, C64, Amiga, Master System, Game Gear, TurboGrafx, Mega Drive 1986-1992

After-Burner-Serie
Arcade, C64, Amiga, Master System, Game Gear, NES, Mega Drive 1987-1991

Virtua Racing
Arcade, 32X, Saturn 1992-1996

Virtua-Fighter-Serie
Arcade, Mega Drive, 32X, Saturn, Dreamcast, Playstation 2 1993-2003

Ferrari F355 Challenge
Arcade, Dreamcast, Playstation 2 1999-2002

Shenmue-Serie
Dreamcast, Xbox 1999-2003

360 punktet eher mit Benutzerfreundlichkeit. Beim Revolution gefällt mir das innovative Eingabegerät. Es stellt eine neue Möglichkeit dar, mit Spielen zu interagieren; ich halte das für eine wichtige Entwicklung. Der Gewinner wird auf jeden Fall der Spieler sein, bietet sich ihm doch eine Fülle von Auswahlmöglichkeiten. Würden alle Hersteller denselben Weg gehen, wäre es viel weniger spannend.

In welche Richtung werden sich Spiele im Allgemeinen Ihrer Meinung nach entwickeln?

Keine Ahnung, ich bin doch kein Wahrsager (lacht). Ich denke aber, dass die Kontrollen in Zukunft direkter werden. Vielleicht wird man dann Spiele direkt mit den Gehirnströmen oder im Körper befindlichen Chips steuern können. Heutzutage existieren technische Möglichkeiten, die ich mir in meinen kühnsten Träumen nicht ausgemalt hätte. Eine der größten Frustrationsquellen eines Spieledesigners sind immer die technischen Grenzen – werden diese überwunden, ergeben sich neue Möglichkeiten.

Auf der aktuellen Konsolengeneration hat der westliche Markt expandiert, während in Japan ein Rückgang zu verzeichnen war. Was können Ihre Landsleute dagegen tun?

Ich denke, dass westliche Entwickler neuen Dingen aufgeschlossener gegenüber stehen. Japaner sind konservativ und verlassen sich auf Bewährtes wie z.B. Sequels. In Übersee wird momentan mehr Herzblut investiert. Wenn man allein in einer Wüste überleben will, nützt es nicht, auf Hilfe zu warten – man muss sich auf die Suche nach Wasser machen. Im Moment richten wir unseren Fokus auch auf den chinesischen Markt. Vielleicht werden wir dort Erfolg haben.



Virtua Fighter 2 & 4

Inwiefern haben die gestiegenen Entwicklungskosten Einfluss auf die Industrie und auf eine Firma wie Sega im Speziellen?

Kostenkontrolle ist etwas, das ein Entwickler unbedingt im Hinterkopf behalten muss. Dazu braucht es gute Tools, die einem beim Entwicklungsablauf helfen, während gleichzeitig die Kosten nicht explodieren dürfen. Das Outsourcen von Teilen dieses Prozesses könnte in Zukunft ebenfalls nötig sein.

Yu Suzuki über die Spielhalle

Wie denken Sie über die Situation auf dem Arcade-Markt? Was bietet die Spielhalle heute noch, was der Spieler zuhause nicht erleben kann?

Eine große Menge bewundernder Zuseher! Zudem hat man daheim keine riesigen, einzigartigen Automaten-Kabinets. Wenn es spezielle Peripherie für Heimkonsolen gibt, ist sie meist zu teuer. Zwar haben einige große Firmen wie z.B. Capcom ihre Investiotionen merklich zurückgeschraubt, Arcade-Games werden aber ein Teil der Entertainment-Branche bleiben. Als Folge des Rückzugs anderer ist Sega mit einem japanischen Marktanteil von 60% nun der Platzhirsch – wir haben keine richtigen Feinde mehr.

Yu Suzuki über "Shenmue"

Um die Zukunft von "Shenmue" ranken sich zahlreiche Gerüchte. Was können Sie uns insbesondere über "Shenmue Online" verraten?

Die Entwicklung schreitet voran, ich bin sehr beschäftigt. Bei "Shenmue Online" handelt es sich um ein 'Massive Multiplayer Online'-Game. Kampfszenen stellen eine wichtige Komponente dar, ebenso das Erlernen neuer Techniken – wie schon in den Vorgängern werden auch wieder Arcade-Klassiker spielbar sein. Der Spieler verfolgt eine Story aus dem "Shenmue"-Universum – es wird aber kein bereits existierender Titel neu erzählt. Wie es sich für ein MMO-Spiel gehört, wird der Community-Aspekt mit Gilden, Handel etc. eine große Rolle spielen. Außerdem ist die Spielewelt um ein Vielfaches größer. Aufgrund der langen Lebensspanne eines MMOG wird man sehen müssen, wie sich die Story weiterentwickelt. Sie soll definitiv in Form eines Spiels zum Ende kommen.

Yu Suzuki über Privates

Spielen Sie selbst noch regelmäßig oder haben Sie sich ganz der Entwicklung verschrieben?

Seit geraumer Zeit spiele ich fast nur noch gemeinsam mit meinen Kindern. Air Hockey, 'Hau-den-Maulwurf' und "Puyo Puyo" sind meine Spezialdisziplinen!

An welchen Projekten hängt Ihr Herz besonders?

Das ist eine schwierige Frage. "Shenmue" werde ich mich immer sehr verbunden fühlen – nicht nur als Erinnerung, sondern als Teil von mir. Auch die Entwicklung von "F355" habe ich sehr genossen: Ich durfte Italien besuchen, mich auf dem firmeneigenen Ferrari-Kurs austoben und in einem berühmten Restaurant speisen. Es war großartig!

Von Ihnen entwickelte Spielkonzepte wie z.B. die 'Quick Time Events' hatten oft große Auswirkungen auf andere Titel wie "Resident Evil 4 (dt.)". Ist dies ein bewusstes Vorhaben?

Ich setze mir immer ein bestimmtes Ziel in den Kopf. Um ein neues Konzept umzusetzen, muss ich zuerst das Gameplay konstruieren. Das 'QTE'-System entstand beispielsweise aus dem Wunsch, cineastische Action-Sequenzen ins Spiel einzubinden. Dies sollte aber einfacher von der Hand gehen als in "Virtua Fighter". So bekommt der Spieler ein bisschen extra Zeit, um nachzudenken und zu reagieren.

Verraten Sie uns ein besonderes Erlebnis Ihrer Karriere?

Da gab es viele! Zu Forschungszwecken für "Virtua Fighter" besuchten wir einen chinesischen Kempo-Tempel. Zur Begrüßung gab es weißen Likör – der Tradition gemäß drei Schnapsgläser für jeden Anwesenden. Bei acht Personen macht das 24 Schnäpse – eine ganze Menge. Um niemanden vor den Kopf zu stoßen, nimmt man natürlich an dieser Zeremonie teil. Der anwesende Großmeister zeigte sich beeindruckt von der japanischen Trinkfestigkeit und zeigte mir anschließend seine 'Hakkyokuken'-Techniken – obwohl das zu diesem Zeitpunkt eher nach 'Drunken Master' aussah. Ein Großmeister stoppt seine Faust kurz, bevor sie den Zuseher trifft. Da er aber betrunken war, traf mich sein Schlag mit voller Wucht und ich stürzte auf den Steinboden. Die Narbe an meiner linken Schläfe zeugt noch von diesem Vorfall.

Das Interview führten Heidi Kemps und Hasan Ali Almaci.

In 80 Spielen um die Welt

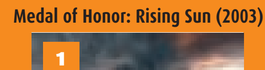
ES MUSS NICHT IMMER CLUBURLAUB AUF MALLORCA SEIN: ENTDECKT MIT VIDEOSPIELEN DIE WELT VOM SOFA AUS UND REIST MIT UNS ZU DEN GEWÖHNLICHSTEN, ABER AUCH EXOTISCHSTEN ORTEN UNSERES PLANETEN.

>>I Im Gegensatz zu Film und Buch bedienen sich Videospiele nur selten realer Kulissen: Auf Konsolen werden Fantasy-Reiche erobert, Galaxien befriedet und Comic-Welten erforscht, unseren Globus aber verschmähen die Entwickler häufig – trotz einer Unzahl spannender Schauplätze. Selbst ein "GTA" erfindet lieber einen eigenen urbanen Mikrokosmos, als sich auf eine originale Hintergrund-Szenerie festzulegen. Womöglich befürchten die Spieleerfinder, dass ihre Phantasie zu sehr eingeschränkt und ihre gestalterische Freiheit bei realen Schauplätzen zu stark beschnitten würde. Nur in Genres, die auf besonders großen Realismus als Verkaufsargument setzen, bemüht man sich um einen detailgetreuen Nachbau der Kulissen: Bei (Motor-)Sportspielen sorgen TV-bekannte Stadien und legendäre Rennstrecken für kauffördernden Wiedererkennungswert und Kriegsshooter beackern die berühmtesten Schlachtfelder der Weltgeschichte. Vor allem in der 2D-Spielhallen-Ära dienten zudem weltbekannte Landschaften, Wahrzeichen oder Bauwerke als hintergründige Postkartenmotive – egal ob es sich um Prügler, Geschicklichkeitsspiele oder abstrakten Knobeltitel handelte. Welche Winkel dieser Erde man in den letzten zwei Videospiel-Jahrzehnten bereisen konnte, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten. Geht mit uns auf eine Reise – in 80 Spielen um die Welt. *sf* I<<



HAWAII

Medal of Honor: Rising Sun (2003)





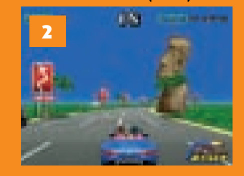
1

Die "Medal of Honor"-Reihe bedient sich nicht nur europäischer Schlachtfelder. "Rising Sun" schickt Euch auf eine Pazifik-Reise, die im Kriegshafen Pearl Harbour auf Hawaiis Hauptinsel Oahu ihren Anfang nimmt.

Veranstalter: Electronic Arts
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

SÜDSEE

OutRunners (1993)

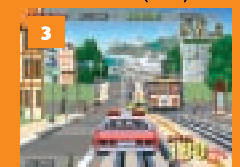


2

Einmal um die ganze Welt geht's mit dem Nachfolger zu Yu Suzukis Klassiker, wobei Ihr wie bei "OutRun" alle Nase lang die Qual der Wegwahl habt. Wer zu Anfang links abbiegt, darf den Osterinseln einen Besuch abstatten.

Veranstalter: Sega
Anreise per: Automat, Mega Drive

Cisco Heat (1990)

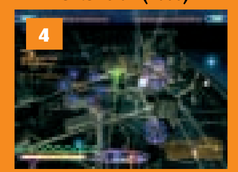


3

Dank Jalecos Cop-Wettrennen kann man sich jeden weiteren Besuch der amerikanischen Westküsten-Perle sparen: Trotz rasantem Tempo habt Ihr mit Cable Car, Fisherman's Wharf und Alcatraz gleich drei Wahrzeichen im Blick.

Veranstalter: Jaleco
Anreise per: Automat

Fantavision (2000)



4

Sonys Silvesterraketen erhellen den Himmel über der nordwestamerikanischen Hafenstadt Seattle. Vor allem die berühmte Space Needle sticht ins Auge.

Veranstalter: Sony
Anreise per: PS2

True Crime: Streets of L.A. (2003)



5

Als Cop der kalifornischen Smog-Metropole gurkt Ihr durch so bekannte Viertel wie Beverly Hills oder Santa Monica. Selbst das Convention Center, wo alljährlich die E3 stattfindet, darf angesteuert werden.

Veranstalter: Activision
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

California Games (1987)

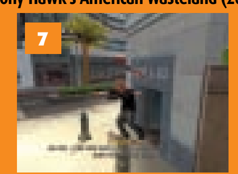


6

Es gibt Sehenswürdigkeiten, die finden Platz in der kleinsten CPU. So wie die markanten Hollywood Hills, die Ihr von der Halfpipe des VCS-"California Games" aus im Blick habt.

Veranstalter: Epyx
Anreise per: diverse Konsolen

Tony Hawk's American Wasteland (2005)

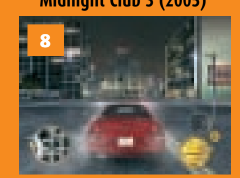


7

Bei der aktuellen Trendsport-Episode bekommt Ihr neben schmucken Vierteln auch wenig attraktive Stadtteile wie Downtown oder East L.A. zu Gesicht. Im Classic-Modus gibt's zudem ein Wiedersehen mit Santa Cruz.

Veranstalter: Activision
Anreise per: diverse Konsolen

Midnight Club 3 (2005)



8

Dank dem dritten Rockstar-Raser kommen auch mal die videospiel-touristisch unerschlossenen US-Städte Detroit, Atlanta und San Diego auf den Bildschirm. Letztere ist gleichzeitig die Heimat der Entwickler.

Veranstalter: Take 2
Anreise per: Xbox, PS2

Project Gotham Racing 3 (2005)



9

Der fabelhafte Xbox360-Starttitel erlaubt sich bei der Wahl seiner Reiseziele keine Experimente. Neben Tokio und New York City lädt der Neuzugang Las Vegas zum ausgedehnten Stadtbummel ein.

Veranstalter: Microsoft
Anreise per: Xbox360

Crazy Taxi 3: High Roller (2002)

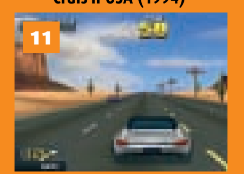


10

Segas Arcade-Raserei verzichtet seit jeher auf originalgetreue Metropolen. Da aber die Anlehnung an Las Vegas offensichtlich ist, und sich das Gesicht der Glücksspielstadt sowieso laufend ändert, passt sie auf unsere Weltkarte.

Veranstalter: Sega
Anreise per: Xbox

Cruis'n USA (1994)

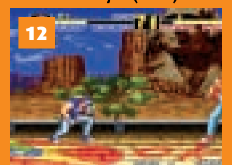


11

Auf dem Weg ins weiße Haus: Nach dem Start in San Francisco rollt Ihr durch die Wüste Arizonas mit ihren Joshua Trees und schroffen Felsen. Auf dem Weg nach Washington liegen außerdem noch der Grand Canyon, Iowa und die Appalachen.

Veranstalter: Midway
Anreise per: Automat, N64

Fatal Fury 2 (1992)



12

Beim zweiten "Fatal Fury" ist Sightseeing im Rekordtempo angesagt. Allerdings nehmen's die Designer mit der Geographie nicht so genau: Direkt ans Monument Valley im nördlichen Arizona schließt der Mount Rushmore an. Der liegt eigentlich hunderte Kilometer nordöstlich in South Dakota.

Veranstalter: SNK
Anreise per: Spielhalle, diverse Konsolen



Wakeboarding Unleashed (2003)

13

Auf dem Wakeboard lernt man die Welt kennen: Neben Südstaaten-Sümpfen, Venedig oder Belize wird auch über den Lake Powell (samt seiner traditionellen Hausboote) an der Westküsten-Grenze zwischen Utah und Arizona geschlittert.

Veranstalter: Activision
Anreise per: Xbox, PS2, GBA

Traverse USA (1983)

14

In Irems klassischem Trans-Amerika-Rennen passiert Ihr als Motorrad-Fahrer vier Städte auf Eurem Weg von Los Angeles nach New York. Hier kommt gerade die Silhouette von Chigaco ins Bild.

Veranstalter: Irem
Anreise per: Automat

Midtown Madness 3 (2003)

15

Parkplatz vor dem weißen Haus: Im dritten "Midtown Madness" macht Ihr ausgedehntes Sightseeing in den Hauptstädten der USA und Frankreichs. Während in Washington lange Geraden und große Grünflächen dominieren, stresst Paris mit engen Gässchen.

Veranstalter: Microsoft
Anreise per: Xbox

New York, New York (1980)

16

Schon früh in der Videospielgeschichte war der Big Apple eine Attraktion für Zocker und Aliens: Vor einer spärlichen und dennoch aussagekräftigen Zweifarb-Kulisse werden die Invasoren zurück ins All gebombt.

Veranstalter: Gottlieb
Anreise per: Automat

Wall Street (1982)

17

In einer der berühmtesten Straßen Manhattans geschieht Dramatisches: Während der Dow Jones an Wert verliert, stürzen sich Investment-Banker in die Häuserschlucht.

Veranstalter: Century
Anreise per: Automat

True Crime: New York (2005)

18

Für den zweiten Teil des Cop-Dramas haben die Entwickler Luxoflux den Big Apple umfangreich nachgebaut. Besucht im konfiszierten Wagen Harlem oder Bronx und scheucht ein paar Spaziergänger durch den Central Park.

Veranstalter: Activision
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

Fahrenheit (2005)

19

Auch in Quantic Dreams' packenden Mystery-Adventure heißt der Schauplatz New York City. Wegen dichten Schneetreibens seht Ihr allerdings nicht wirklich viel von der Stadt, dafür winkt ein heroischer Ausflug in den winterlichen Central Park.

Veranstalter: Atari
Anreise per: Xbox, PS2

Freedom Fighters (2004)

20

New York ist viele Reisen wert: Die Stadt am Hudson River beflügelt auch die Phantasie der Entwickler Io Interactive. Die Dänen machen 'Neu-Amsterdam' zum Opfer einer russischen Invasion.

Veranstalter: Electronic Arts
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)

21

Nicht mal Rauhbein Solid Snake kann sich der Anziehungskraft von New York entziehen. Auf einem Frachter, der vor der Stadt geankert hat, geht er seiner Arbeit nach.

Veranstalter: Konami
Anreise per: PS2

King of Fighters (1994)

22

SNKs Kampfkönige verteilen ihre Ohrfeigen mit Freude vor prominenten Kulissen. Wenn Ihr schon immer mal eine verruchte mexikanische Cantina von innen sehen wolltet, dann solltet Ihr zur 94er-Version greifen.

Veranstalter: SNK
Anreise per: Automat, diverse Konsolen

Fluch der Karibik (2003)

23

Ein echter Abenteuerurlaub für kernige Burschen: An Bord altehrwürdiger Segler durchpflügt Ihr kristallklare karibische Gewässer, erkundet exotische Inseln und haltet Euch mit Degenfechten fit.

Veranstalter: Ubisoft
Anreise per: Xbox

Tomb Raider (1996)

24

Laras ruhmvolles Videospiel-Debüt führt die Archäologin und Euch nicht nur nach Ägypten, sondern zunächst in den Süden Amerikas. In Peru erforscht Ihr die Ruinen der Inka-Stadt Vilcabamba.

Veranstalter: Eidos
Anreise per: PSone, Saturn

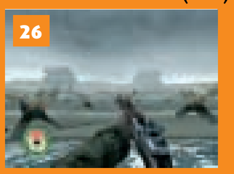
Street Fighter 2 (1991)

25

Nicht umsonst heißt die zweite "Street Fighter"-Episode mit Untertitel "The World Warrior". Die Faustkämpfer verkloppen sich in China, Indien oder den USA und machen sogar einen Abstecher ins Amazonasbecken.

Veranstalter: Capcom
Anreise per: Automat, diverse Konsolen

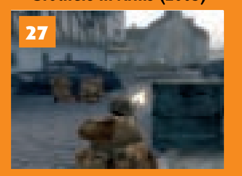
Medal of Honor Frontline (2002)



Eine Unzahl von Actionspielen lässt Euch an der nordfranzösischen Küste landen. Nach einem unfreundlichen Empfang geht es in "Frontline" weiter ins Landesinnere und anschließend ins holländische Nimwegen.

Veranstalter: Electronic Arts
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

Brothers in Arms (2005)



Alles andere als Urlaub auf dem Bauernhof: In den beiden "Brothers in Arms"-Teilen durchquert Ihr unter deutschem Dauerbeschuss die Normandie. Die ländliche Umgebung und kleinen Dörfer sind wirklichkeitsgetreu nachgebaut.

Veranstalter: Ubisoft
Anreise per: Xbox, PS2

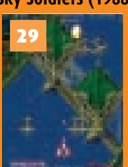
Call of Duty 2: Big Red One (2005)



Auch beim jüngsten "Call of Duty" für die alte Konsolengarde beginnt Ihr Eure Europa-Tour im Norden Frankreichs. Später geht es nach Italien und für einen Abstecher ins nördliche Afrika.

Veranstalter: Activision
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

Sky Soldiers (1988)



Kurz nachdem SNKs Himmelsstürmer die südenglische Steilküste passiert hat, ballert er sich bereits durch die Feind-Geschwader über London. Neben der Tower Bridge dürfen auch Big Ben und Buckingham Palace von oben bewundert werden.

Veranstalter: SNK
Anreise per: Automat

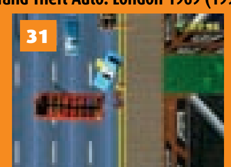
The Getaway (2002)



Das Londoner Team Soho hat für sein brutales Gangster-Epos "Getaway" etliche Quadratkilometer Londons detailreich nachgebaut. Da man sich mit dem Design des Spiels erheblich weniger Mühe gemacht hat, könnt Ihr Euch vollständig aufs Sightseeing konzentrieren.

Veranstalter: Sony
Anreise per: PS2

Grand Theft Auto: London 1969 (1999)

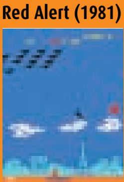


Rote Busse, Linksverkehr und Bobby-Icons: Während der Rest der "GTA"-Reihe grundsätzlich in fiktiven Städten und Landstrichen spielt, wird im Add-On zum ersten Teil die britische Hauptstadt mit 70er-Jahre-Verbrechen überzogen.

Veranstalter: Take 2
Anreise per: PSone

Red Alert (1981)

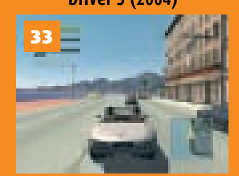




Einer Weltstadt droht die totale Zerstörung aus der Luft: Wer die Kampfgeschwader nicht bis Mittag vom Himmel geholt hat, verantwortet das Ende von Eiffelturm und Triumphbogen.

Veranstalter: Irem
Anreise per: Automat

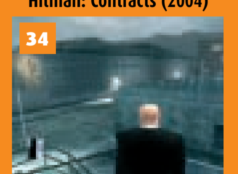
Driver 3 (2004)



Habt Ihr Euch bei Reflections' Offenbarungseid erfolgreich durch Miami gequält, dürft Ihr einen Abstecher zur schicken französischen Mittelmeerküste machen. Noch mehr Sonne als an der Strandpromenade von Nizza gibt's im letzten Drittel des Spiels in Istanbul.

Veranstalter: Atari
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

Hitman: Contracts (2004)



Im Auftragsmord-Gewerbe kommt man viel rum und manchmal auch an Orte, die man nicht unbedingt auf der 'Muss ich mal besuchen'-Liste findet. Aber Rotterdam bei Regen hat ja auch einen gewissen Charme.

Veranstalter: Eidos
Anreise per: Xbox, PS2

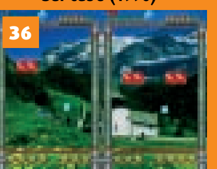
Fancy World (1996)



Die Entwickler des mäßigen "Bubble Bobble"-Verschnitts "Fancy World" nehmen es mit der Geographie nicht so genau. Die Heimat von Windmühlen und Tulpen liegt laut der Level-Weltkarte auf dem italienischen Stiefel.

Veranstalter: Unicon
Anreise per: Automat

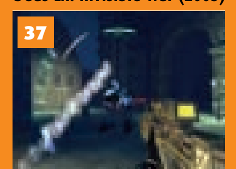
Bal Cube (1996)



Moderner "Breakout"-Clone vor alpenländischer Idylle: Das wenig bekannte Puzzle-Spiel bietet saftige Almen und liebevoll renovierte Altstädte.

Veranstalter: Metro
Anreise per: Automat

Deus Ex: Invisible War (2003)



Wenn nicht durchgehend Düsternis herrschte, wäre Warren Spectors Weltreise nochmal so beeindruckend. Seattle, New York, Kairo, die Antarktis und sogar Trier – eine der ältesten Städte Deutschlands – stehen auf dem Plan.

Veranstalter: Eidos
Anreise per: Xbox, PS2

Gran Turismo 4 (2004)



Polyphonys hochgelobter Fahrsimulator hat die ganze Welt im Angebot, mit am sehenswertesten ist aber die perfekt nachgebaute Nordschleife des Nürburgrings.

Veranstalter: Sony
Anreise per: PS2

Shadow of Memories (2001)



In Konamis Abenteuer fällt zwar nicht der Name, die Entwickler ließen sich nach eigenen Aussagen aber stark von Heidelberg inspirieren – Ihr bekommt einen Vorgeschmack auf die älteste Universitätsstadt Deutschlands.

Veranstalter: Konami
Anreise per: PS2, Xbox

Bomb Jack (1984)





Blaue Haare, roter Overall, weißes Cape und stets am Abgrund – das ist Bomb Jack. Das höllisch schwere Bombensammeln beginnt vor Pyramiden und führt Euch auch nach Oberbayern, zu König Ludwigs Märchenschloss.

Veranstalter: Tehkan
Anreise per: Automat, diverse Konsolen

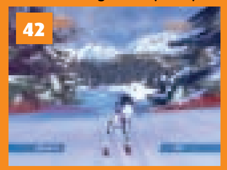
Cruis'n World (1996)



Midways Arcade-Raser bietet eines der schönsten Alpenpanoramen in der Videospielwelt. Doch auch Mexiko, Japan, Moskau oder London könnt Ihr auf vier Rädern erkunden.

Veranstalter: Midway
Anreise per: Automat, N64

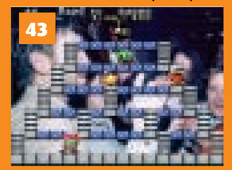
Ski Racing 2006 (2005)



Jowoods Ski-Sim beschert Euch einen Abstecher auf die wohl berühmteste Piste der Welt: Die Streif oberhalb dem mondänen österreichischen Ort Kitzbühel, wo alljährlich das Hahnenkammrennen stattfindet.

Veranstalter: Jowood
Anreise per: PS2, Xbox

The Berlin Wall (1991)



Japanische Entwickler haben Sinn für Symbolik: Wer in der Spielhalle Berlin besucht, darf sich vor feiernden Ossis oder einem illuminierten Brandenburger Tor als "Lode Runner"-inspirierter Mauerspecht betätigen.

Veranstalter: Kaneko
Anreise per: Automat, Game Gear



STOCKHOLM
LONDON
ROTTERDAM
BERLIN
NORMANDIE
TRIER
NÜRBURGRING
PRAG
PARIS
NEUSCHWANSTEIN
KITZBÜHEL
NIZZA
PISA
ROM
GRIECHENLAND
TUNESIEN



Project Gotham Racing 2 (2003)

44

Bizzare Creations' zweite Xbox-Raserei ist der Meister aller Städtereisen: Zehn Metropolen werden erfahren, darunter so selten besuchte wie Edinburgh, Florenz, Yokohama oder – hier im Bild – Stockholm.

Veranstalter: Microsoft
Anreise per: Xbox

We Love Katamari (2005)

45

In seiner unendlichen Gier nach Sternen-Baustoff hat der kleine Prinz keine Hemmungen, selbst die berühmtesten Sehenswürdigkeiten einzurollen. Hier muss in Kürze der schiefe Turm von Pisa dran glauben.

Veranstalter: Namco
Anreise per: PS2

Shadow of Rome (2005)

46

Das antike Rom könnt Ihr in einer ganzen Menge Videospiele besuchen. Am nähesten ans blutig-martialische Zirkusspektakel bringt Euch aber Capcoms Gladiatoren-Abenteuer.

Veranstalter: Capcom
Anreise per: PS2

Tomb Raider: Angel of Darkness (2003)

47

Im ungeliebten sechsten "Tomb Raider"-Abenteuer auf der PS2 betretet Ihr jungfräulichen Videospiel-Boden: Nachdem sie sich einige Zeit in Paris vertrieb, macht Lara einen Abstecher in die tschechische Hauptstadt Prag.

Veranstalter: Eidos
Anreise per: PS2

Altered Beast (1988)

48

Zeus sei Dank dürft Ihr als von den Toten auferstandener Held im antiken Griechenland vorbeischauen und ein paar alte Steine, Säulen und Tempel bewundern – falls Euch die fauligen Einheimischen nicht zu sehr ablenken.

Veranstalter: Sega
Anreise per: Automat, diverse Konsolen

007: Liebesgrüße aus Moskau (2005)

49

Entgegen dem Spiel- bzw. Filmtitel schickt das digitale Abziehbild Sean Connerys hier keine Postkarten vom roten Platz. Es sind die Straßen Istanbuls, in denen Ihr Euch wilde Verfolgungsjagden liefert.

Veranstalter: Electronic Arts
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

Call of Duty 2 (2005)

50

Noch nie wurde das geschundene Stalingrad mitreißender präsentiert als in Infinity Wards Xbox360-Starttitel. Wie immer ist die sowjetische Stadt aber nur Teil eines Weltkriegs-Marathons.

Veranstalter: Activision
Anreise per: Xbox 360

Big Run (1989)

51

Von Tunis aus geht es im Rallye-Wagen in die nordafrikanische Steinwüste. Allerdings ist der Ausflug auf den schwarzen Kontinent eine Einbahnstraße: Abgesehen von ein bisschen Motorsport ist wenig los in Videospiel-Afrika.

Veranstalter: Jaleco
Anreise per: Automat, SNES

GTC Africa (2001)

52

Während die Paris-Dakar-Rallye-Simulationen bereits in der Mitte Afrikas umdrehen, geht's mit Rage ausnahmsweise bis an die Südspitze des schwarzen Kontinents. Hier macht Ihr einen Ausflug an den Strand von Kapstadt.

Veranstalter: Rage
Anreise per: PS2

Kelly Slater's Pro Surfer (2002)

53

Wenn Trend- zum Extremsport wird, darf man auch mal ein paar ungewöhnliche Reiseziele abhaken. So wie die Antarktis, auf deren eisigen Wellen Kelly Slater surft.

Veranstalter: Activision
Anreise per: Xbox, PS2, NGC, GBA



Gulf War 2 (1991)

54

Der Zwei im Titel zum Trotz wird der Irak in Zeiten des ersten Golfkriegs überflogen. Neben karger Wüste und grünen Oasen gibt's ein paar von Saddams Geheimwaffen zu sehen.

Veranstalter: Comad
Anreise per: Automat

Prince of Persia: The Two Thrones (2005)

55

Krieg und Verwüstung gab es im Irak schon vor Einmarsch der USA: Im dritten Ubisoft-Abenteuer des persischen Prinzen bereist Ihr die sagenumwobene antike Metropole, die etwa 90 Kilometer südlich des heutigen Bagdad lag.

Veranstalter: Ubisoft
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

Timesplitters: Future Perfect (2005)

56

Die Shooter-Reihe von Free Radical lässt Euch seit jeher zwischen unzähligen Zeitzonen und Ecken der Erde umherspringen. Der jüngste Teil der Ballerei führt z.B. auf ein schottisches Schloss oder – wie hier im Bild – zum Deathmatch nach Sibirien.

Veranstalter: Electronic Arts
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

Battlefield 2: Modern Combat (2005)

57

Im Konsolen-Debüt der "Battlefield"-Reihe geht's in den ehemaligen Ostblock: Der schnelle Team- und Taktik-Shooter lässt Euch um die erdölreiche Ex-Sowjet-Republik Kasachstan kämpfen.

Veranstalter: Electronic Arts
Anreise per: Xbox, PS2

Green Beret (1985)

58

Als der Krieg noch kalt war: Im Afghanistan der beginnenden Achtziger werden vor bedrohlich aufgerichteten SS20-Raketen russische Soldaten getötet, um einige Kriegsgefangene zu befreien.

Veranstalter: Konami
Anreise per: Automat, NES, GBA

Bomb Jack Twin (1993)

59

Jack bleibt auch in seinem zweiten Spielhallenauftritt Kosmopolit: Bombensammelnd bereist er den gesamten Erdball und bekommt dabei auch das beeindruckende Taj Mahal in Indien zu Gesicht.

Veranstalter: NMK
Anreise per: Automat

Street Fighter (1987)

60

Auf einem legendären Bauwerk nimmt eine nicht minder legendäre Spielereihe ihren Anfang. Nachdem er sich auf der chinesischen Mauer bewährt hat, ballt Ryu noch in England, Japan, den USA und Thailand die Fäuste.

Veranstalter: Capcom
Anreise per: Automat

Super Hang-On (1992)

61

Auf zwei Rädern durch vier Kontinente: Afrika bietet bei "Super Hang-On" die einfachsten Pisten, Profis versuchen sich an Europa. Hier läuft gerade das asiatische Junior-Rennen im chinesischen Hinterland.

Veranstalter: Sega
Anreise per: Automat, Mega Drive

Project Snowblind (2005)

62

Mit dem futuristischen Shooter reist Ihr in ein zukünftiges Hongkong, das sich im Würgegriff eines Militärregimes befindet. Bis auf neonbeleuchtete Straßen und einige Tempel gibt's hier nur wenig touristisch Wertvolles.

Veranstalter: Eidos
Anreise per: Xbox, PS2

Shenmue 2 (2001)

63

Wie viele Spiele führt auch Yu Suzukis Fernost-Saga "Shenmue" seinen Helden nach Hongkong. Doch keinem anderen Titel gelingt es besser, die Atmosphäre der ehemaligen britischen Kronkolonie einzufangen.

Veranstalter: Sega
Anreise per: Dreamcast, Xbox

Wreckless (2002)

64

Auf der Jagd nach den Yakuza: Im Spaß-Raser "Wreckless" bekommt Ihr das ganze Chaos der chinesischen Millionenmetropole zu spüren.

Veranstalter: Activision
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

Conflict Vietnam (2004)

73

Nachdem die Schlachtfelder im mittleren Osten zur Genüge beackert wurden, eröffnete Pivotal Games eine neue, alte Front in Südostasien. Kämpft Euch durch den südvietnamesischen Dschungel.

Veranstalter: SCi
Anreise per: Xbox, PS2

Pang (1989)

74

Das amüsante Blasenplatzen motiviert nicht nur durch sein Spielprinzip, sondern auch mit jeder Menge Sehenswürdigkeiten. Hier bildet die kambodschanische Tempelanlage Ankhor Watt die Hintergrundkulisse.

Veranstalter: Mitchell
Anreise per: Automat, NES, SNES, Playstation

NORDKOREA · TOKIO · CHINA · HONGKONG · WAKE ISLAND · VIETNAM · KAMBODSCHA · MARSHALL ISLANDS · JAVA · OSTTIMOR · AUSTRALIEN

Mercenaries (2005)

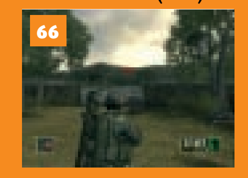


65

In Realität bekommt man als Privatmensch keinen Einblick in eines der letzten kommunistischen Regimes der Welt. Allerdings zeigt sich Nordkorea auch in Pandemics Söldner-Abenteuer nicht gerade von seiner gastfreundlichsten Seite.

Veranstalter: LucasArts
Anreise per: Xbox, PS2

Ghost Recon 2 (2004)

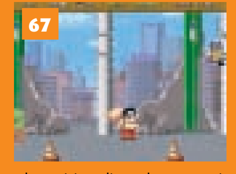


66

Wie für ein Tom-Clancy-Produkt üblich, wird auch im zweiten "Ghost Recon" ein reales Kriegsschauplatz präsentiert. Hier macht der amerikanische Kriegstourismus Station im gebeutelten Nordkorea.

Veranstalter: Ubisoft
Anreise per: Xbox, PS2

Hammerin' Harry (1990)

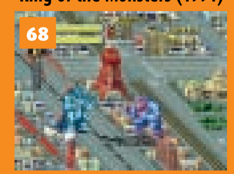


67

Irem thematisiert die Wohnungsnot in der japanischen Hauptstadt: Während die Hochhäuser Tokios im Hintergrund vorbeiziehen, knallt Hammer-Harry den Arbeitern eines korrupten Bauunternehmens eins vor den Latz.

Veranstalter: Irem
Anreise per: Automat, Game Boy, NES

King of the Monsters (1991)

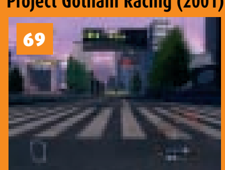


68

Unterhalb des Tokyo Tower (den die Japaner 1958 nach Vorbild des Eiffelturms errichtet haben) prügeln sich die SNK-Monster. Nach Tokio werden fünf weitere japanische Städte zertrampelt.

Veranstalter: SNK
Anreise per: Automat, diverse Konsolen

Project Gotham Racing (2001)

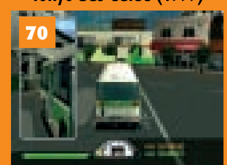


69

In der ersten Ausgabe des fabelhaften Xbox-Rasers dürfen traditionelle Videospiel-Metropolen bereist werden: Genießt die Menschenleere in San Francisco, London, New York und Tokio.

Veranstalter: Microsoft
Anreise per: Xbox

Tokyo Bus Guide (1999)

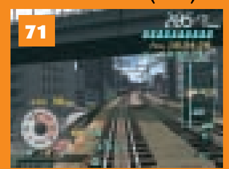


70

Wer immer schon mal Tokio abseits der Touristenströme erobern wollte, kann das am Steuer eines Dreamcast-Linienbusses tun. Aber nicht vergessen: In Japan herrscht Linksverkehr!

Veranstalter: Fortyfive
Anreise per: Dreamcast

Densha de Go! (1997)

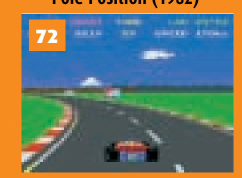


71

Mit den unzähligen Episoden von Taitos Zugfahrer-Sim lernt Ihr Tokio und viele andere Winkel Japans aus ungewöhnlicher Perspektive kennen. Allerdings ist der Nippon-Ausflug eher anstrengend als erholsam.

Veranstalter: Taito
Anreise per: Automat, diverse Konsolen

Pole Position (1982)

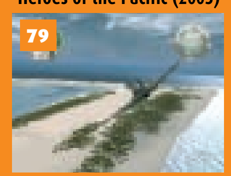


72

Schon Anfang der Achtziger hatte man vom Fuji Speedway aus einen wunderbaren Blick auf den heiligen Berg der Japaner. Moderne Ansichten des Kurses gibt es z.B. im vierten "Gran Turismo".

Veranstalter: Namco
Anreise per: Automat, diverse Konsolen

Heroes of the Pacific (2005)

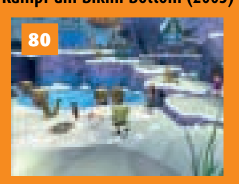


79

Mit Codemasters' exzellenter Dogfight-Action lernt Ihr die unendlichen Weiten des Pazifik kennen. Hier macht Ihr einen Zwischenstopp auf der heutigen US-Militär-Basis Wake Island.

Veranstalter: Codemasters
Anreise per: Xbox, PS2

Spongebob Schwammkopf: Kampf um Bikini Bottom (2003)

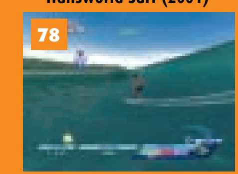


80

In den Spielen mit dem kultigen Schwammkopf bereist Ihr pazifischen Meeresgrund. Wo genau allerdings Bikini Bottom liegt, weiß keiner so genau.

Veranstalter: THQ
Anreise per: diverse Konsolen

Transworld Surf (2001)



78

Profi-Surfer arbeiten, wo andere Menschen Traumurlaub machen. Mit Ataris "Transworld Surf" besucht Ihr die größten Wellen der Welt, eine davon gibt's am Kirra Point im Westen Australiens.

Veranstalter: Atari
Anreise per: Xbox, PS2, NGC (Burleigh Heads)

Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004)



76

Ubisoft-Meisterspion Sam Fishers zweiter Einsatz führt ihn nicht nur in bekannte Städte wie Paris oder L.A., sondern auch in von Videospielen unerschlossene Gegenden. Hier schleicht er in einer Hafenstadt in Osttimor herum.

Veranstalter: Ubisoft
Anreise per: Xbox, PS2, NGC

Super Pang (1990)



75

Auch im zweiten "Pang" werden Vielfliegermeilen gesammelt, 40 Örtlichkeiten stehen auf dem Reiseplan. So auch die indonesische Insel Java, von der aus Ihr nach ein paar geplatzten Blasen gen Himalaya aufbrecht.

Veranstalter: Mitchell
Anreise per: Automat, diverse Konsolen

International Karate Advanced (2001)



77

Nur wenige Spiele führen Euch nach Australien – und wenn, dann tauchen meist zwei Wahrzeichen als Kulisse auf: Der Ayers Rock und die Oper von Sydney. Letztere bereist Ihr mit der Hosentaschen-Version des C64-Prügelklassikers.

Veranstalter: Studio 3
Anreise per: GBA

NEXT LEVEL

Revolution | Playstation 3 | Xbox 360

(R)Evolution

Technische Daten

	Revolution (unbestätigte Angaben)	**Gamecube**
Prozessor	'Broadway'-PowerPC-CPU von IBM mit 1 GHz	'Gekko'-PowerPC-CPU von IBM mit 485 MHz
Grafik	'Hollywood'-Chip von ATi mit 320 MHz	'Flipper'-LSI-Chip von ATi mit 162 MHz
Speicher	104 MB RAM	40 MB RAM
Datenträger	DVD mit 8,5 GB Kapazität	Mini-DVD mit 1,5 GB Kapazität
Features	vier Controller-Ports kabellose Controller abwärtskompatibel zum Gamecube Wireless LAN 512 MB Flash-Speicher für Spielstände und Downloads	

>>I Nintendos kommende Revolution-Konsole begeistert mit einem vielversprechenden Controller-Konzept (siehe Next Level Ausgabe 12/05). Doch wie sieht's auf technischer Seite aus? Kürzlich sickerten erste Daten des Geräts durch. MAN!AC wirft einen kritischen Blick auf die Details.

Während PS3 und Xbox 360 mit einem deutlichen Sprung in Sachen Technik aufwarten, sprachen erste Schätzungen von 'einer dreifachen Rechenleistung eines Gamecube'. Entwickler gaben jetzt ein wenig mehr preis: Der 'Broadway'-Prozessor ist eine Weiterentwicklung der 'Broadway'-CPU vom Gamecube mit doppelter Taktfrequenz. IBMs bewährte PowerPC-Architektur wird beim Revolution wiederverwendet. Vorteil: Die Chiparchitektur muss nicht von Grund auf neu konstruiert werden und ist damit kostengünstiger. Daneben lieferte Grafikspezialist ATi bereits die 'Gekko'-GPU für den Gamecube. Unter dem Codenamen 'Hollywood' konstruierte der Hersteller eine Neuentwicklung, die keinerlei Hitzeprobleme bereiten soll. Der Grafik-Chip soll doppelt so hoch getaktet sein wie der Vorgänger. ATi hält genaue Daten noch geheim, sieht als Zielgruppe aber bereits den Durchschnittsspieler. Ein Entwicklerstudio spricht vorab von einem Leistungsbereich ähnlich einer aufgemöbelten Xbox.

Müder Aufguss

Die technische Seite klingt ernüchternd: PS3 und Xbox 360 ziehen mit hohen Taktraten und neuartigen Chips deutlich davon. Zusätzlich verzichtet Nintendo auf HDTV-Unterstützung. Eine Sackgasse? Schließlich protzt die kommende Spielegeneration der Konkurrenz mit unerreicht hohem grafischen Detailgrad. Nintendos Ansatz ist gänzlich anders: Wie beim DS soll Innovation den technischen Rückstand aufwiegen – Controller und Spielkonzepte sollen's richten...

Daneben punktet die Konsole bei den Kosten: Das beginnt bei der günstigen Spieleproduktion – Studios können mit bereits vorhandenen Gamecube-Entwickler-Kits auch Revolution-Titel programmieren. Dank reduzierter Kosten ist der Anreiz für Dritthersteller deutlich größer, für die Konsole zu entwickeln. Daneben soll die abwärtskompatible Nintendo-Maschine mit günstigen Hardware-Elementen unter 300 Euro kosten – billiger als PS3 oder Xbox 360. Die Rechnung geht zumindest im Mobilbereich auf: Die hervorragenden Verkaufszahlen des DS geben dem Mario-Konzern Recht. Trotz unterlegener Hardware (im Vergleich zu Sonys PSP) zahlt sich Innovation hier aus. Lässt sich dieses Konzept auch auf stationäre Konsolen übertragen? *ts* I<<



Nintendo beteiligt sich mit ihrem Revolution nicht am Technikwettlauf von PS3 und Xbox 360. Die Konsole spricht Gelegenheitsspieler an und ist auch als günstige Zweitkonsole denkbar.

Next Level-Themen im Überblick:



TECH-TICKER >> +++ **Boden-Innovation:** Nintendo hat die Bezeichnung 'Nintendo Floor Vision' schützen lassen. Zwar wurden keine Details bekannt, jedoch lässt der Name auf eine Boden-Projektion schließen. Über mögliche Anwendungen, z.B. bei der Revolution-Konsole, ist noch nichts bekannt. +++ **CES bringt wenig Neues:** Auf der Elektronikmesse CES in Las Vegas wurde neben dem externen Laufwerk für die Xbox 360 auch die Blu-ray-Wiedergabe mit höchster Auflösung (1080p) auf einer PS3 gezeigt. Daneben stellten bekannte Elektronik-Hersteller Blu-ray- und HD-DVD-Geräte vor. +++ **Erste Blu-ray-Filme bekannt:** Sony kündigte die ersten 20 Filme für das Blu-ray-Format an (u.a. "Hitch" und "xXx") – die Discs sollen im Frühjahr erscheinen und sind mit der PS3 abspielbar. +++ **30 Mio Revolution:** Japanische Analysten schätzen den gesamten Verkauf von Revolution-Konsolen auf satte 30 Mio. Stück.



”Fütter mich!” ruft der Memory-Stick. ”Friss!” antwortet die Comic-Szene. Internationale Comic-Künstler und -Verlage entdecken die Multimedia-Fähigkeiten des kleinen Schwarzen aus dem Hause Sony. Webcomics im ‘480 x 272 Pixel’-Format sind die Folge. So gibt es die ”NYC 2123: Dayender”-Serie passgenau zugeschnitten auf den PSP-Bildschirm. Zurzeit bekommt Ihr vier von sechs Episoden auf www.nyc2123.com – die ersten beiden sogar auf Deutsch.

Während große Häuser wie Marvel oder DC-Comics den Download-Zug verschlafen, nutzt vor allem die Independent-Szene das neue Medium und bietet reichlich Material für Euren Flash-Speicher. Auf www.komikwerks.com bekommt Ihr zum Beispiel sechs verschiedene Serien – von abgefahrenen Geschichten über Hunde und das Universum bis zur klassischen Agenten-Story. Water Media (www.refreshingcontent.com), eigentlich ein Designstudio aus den USA, hat ebenfalls PSP-Comics im Programm. Das 216 Seiten starke ”Nothing to Lose” zum Beispiel: Für Joe endet die Welt jeden Tag in einem gigantischen Lichtblitz. Geplagt von diesen Visionen muss der junge Mann ins Irrenhaus. Aber gehört er da wirklich hin? Vielleicht findet Ihr das ja raus.

Wenn Ihr damit fertig seid, lohnt sich ein ausführlicher Blick auf die Seiten von www.webcomicsnation.com. Hier stellen selbsternannte Comic-Künstler ihre Werke der Öffentlichkeit zur Verfügung. Die Qualität schwankt beträchtlich, und auch längst nicht jede der unzähligen Comic-Serien ist in einer PSP-Version erhältlich. Trotzdem macht sich das Suchen bezahlt, denn hier versteckt sich die ein oder andere Perle, wie zum Beispiel die ”Replacements” oder ”The Front” von Jerzy Drozd und Sara Turner.

Letzter Künstler auf unserer Linkliste ist Matt Kindt, der auf www.supersecretspy.com eine PSP-exklusive Episode seiner ”Super Spy”-Geschichten kostenlos zum Download bereithält.

▲ Mit einem 48 x 32 Pixel großen Display, Steuerkreuz und zwei Buttons wird die VMU zur Hosentaschenkonsole – "Sonic Adventure" versorgt die Memory Card mit einem pfiffigen Tamagotchi-Klon. Daneben erschien für die Konsole skurrile Peripherie wie Angel, Mikrofon und Samba-Rasseln.

SEGA Dreamcast

EINMAL MEHR DER ZEIT VORAUS: MIT 128-BIT-POWER, BESTECHENDER 3D-OPTIK UND ONLINE-ZUGANG GEHT SEGA IN DIE OFFENSIVE.

Dreamcast im Detail

CPU:	Hitachi SH-4
CPU-Taktfrequenz:	200 MHz
GPU:	PowerVR2
RAM:	16 MB + 8 MB VRAM
Auflösung:	640 x 480
Farbtiefe:	32 Bit
Farbpalette:	16,7 Millionen
Medium:	12-fach GD-ROM
Controller-Ports:	4
Sonstiges:	serielles Modem 33K



Weiterführende Informationen

www.dreamcast-scene.com
www.planetdreamcast.com
www.sega-universe.de
www.dcarena.de
www.segatech.com
www.planetxbox.com/shenmuedojo

>>I Was monatelang als Hardware-Phantom unter Namen wie 'Project Katana' oder 'Black Belt' durch die Fachgazetten geistert, wird Mitte 1998 der Öffentlichkeit als Dreamcast präsentiert. Nur knapp sechs Monate später füllt die Wunderkonsole japanische Regale, im Herbst des Jahres '99 katapultiert der 128-Bit-Hoffnungsträger auch amerikanische und europäische Zocker in eine neue Grafikdimension. PSone- und N64-Titel sehen dagegen alt aus – die Chancen stehen anfangs gut für Sega, die lästige Rolle des ewigen Zweiten abzuschütteln. Bereits Titel der ersten Generation wie "Virtua Fighter 3tb" protzen mit feinen Animationen und hervorragender Spielbarkeit, spätestens mit "Sonic Adventure" und Namcos fulminanter Waffenkeilerei "Soul Calibur" zeigt NECs Grafikchip PowerVR2, wozu er in der Lage ist: Bestechende Texturqualität und ausgefeilte Charaktermodelle lassen sogar Besitzer aktueller High-End-PCs neidisch ins Konsolenlager schielen.

Neu sind auch Speichermedium und Memory-Card-Ansatz: Die GD-ROMs mit über einem Gigabyte Speicherplatz gelten als vermeintlich kopiersicher. Statt auf einer herkömmlichen Speicherkarte finden Spielstände auf der innovativen 'Visual Memory Unit' (VMU) ein Zuhause, die ins mäßig verarbeitete Dreamcast-Pad geschoben wird.

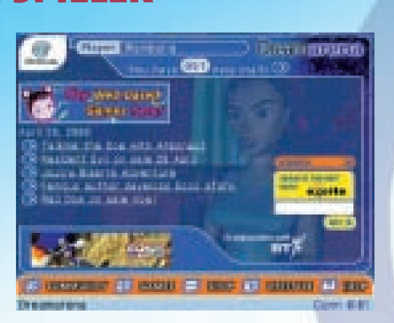
Obwohl Sega sein Flaggschiff mit einzigartigen Eigenentwicklungen füttert und Arcade-Umsetzungen die Spielhallenpracht ins Wohnzimmer transportieren, verwehren der drohende Schatten der PS2, mangelnde Rollenspielunterstützung im Mutterland sowie EAs Zurückhaltung der Konsole dauerhaften Erfolg. Aus der Emulation von 400 PSone-Titeln durch die US-Firma bleem! wird ebenfalls nichts. Nur "Gran Turismo 2", "Tekken 3" und "Metal Gear Solid" laufen dank 'Bleemcast' erstmals in 640x480 Pixel-Auflösung und glänzen mit Anti-Aliasing. Ein Rechtsstreit mit Sony beendet das skurrile Projekt. Funktionierende Online-Komponente und vorbildlicher 60Hz-Modus bei vielen Titeln können verschleudertes Werbebudget und geringe Verkaufszahlen nicht wettmachen. Nach nur knapp zehn Millionen verkauften Einheiten stellt Sega die Produktion ein, verkündet den Rückzug aus dem Hardwaregeschäft und entgeht nur knapp einer Übernahme – dies nicht zuletzt, weil der im März 2001 verstorbene Präsident Isao Okawa seiner Firma ein Privatvermögen von 700 Millionen Euro vermacht. Während prominente Projekte wie "Half-Life" oder "Gun Valkyrie" eingestampft werden, lebt die Programmier-Szene dank frei erhältlicher Entwicklersoftware bis heute weiter. The game is never over... *ts/ms* I<<

Fotos aus: "Spielkonsolen & Heimcomputer" (www.gameplan.de)

BIS ZU SECHS MILLIARDEN SPIELER

>>I Mit Segas Dreamcast bricht die Online-Ära in der Konsolenwelt an. Dazu sind alle Geräte serienmäßig mit austauschbaren Modems ausgestatttet. Während US-Zocker den Vorzug von 56K-Geräten genießen, müssen sich Europäer mit dem 33K-Pendant begnügen – erst später folgt ein Breitband-Adapter. Sega kassiert zwar keine eigenen Online-Gebühren, allerdings kann man sich hierzulande anfangs nur über Segas Online-Service 'Dreamarena' einloggen – andere Provider bleiben noch aussen vor. Der mitgelieferte Browser 'Dreamkey' sorgt für wenig Surf-Vergnügen, obwohl er die separat erhältliche Dreamcast-Tastatur und –Maus unterstützt.

Den Online-Start läutet die putzige Tempoknobelei "ChuChu Rocket" ein, die hierzulande auch im Hardware-Bundle erscheint. Den Durchbruch schafft schließlich das Rollenspiel "Phantasy Star Online". Dennoch werden wegen ausbleibenden Erfolgs die Online-Modi bei späten PAL-Veröffentlichungen wie "Daytona USA 2001" kurzerhand gestrichen. Schließlich schaltet Sega die Spieleserver ab – zuletzt trifft es "Phantasy Star Online" im Oktober 2003, was für einen Aufschrei in der eingeschworenen Community sorgt. Schnell schalten versierte Fans einen eigenen Privatserver online, um auch das kürzliche fünfjährige Jubiläum des Spiels zu feiern. I<<

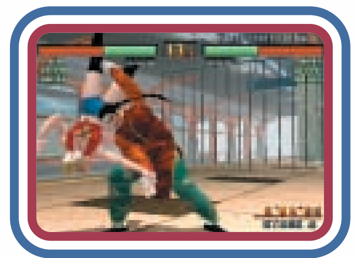


▲ Ihrer Zeit voraus: Die 'Dreamarena' wurde in Realität nur selten mit interessanten Inhalten gefüllt.



▲ Neben diversen Farbeditionen sticht das CX-1 hervor: Die iMac-ähnliche Dreamcast-TV-Kombination für 88.888 Yen ist mit Tastatur, Maus und Webcam ausgestattet.

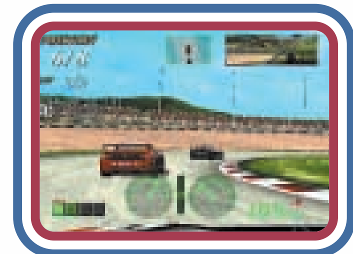
SEGAS SOFTWARE-MEILENSTEINE IN 128 BIT



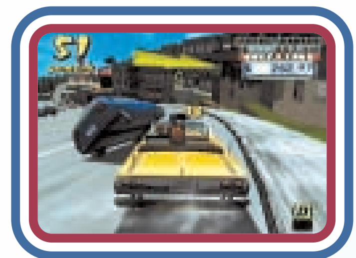
Virtua Fighter 3tb, 1999
Der Starttitel überzeugt Beat'em-Up-Profis mit tiefgründigem Kampfsystem.



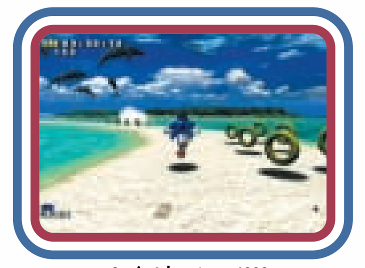
Virtua Tennis, 2001
Einfach gut: Segas Filzballdrescherei macht den weißen Sport wieder salonfähig.



F355 Challenge, 2000
Der einzig fahrbare Bolide überrascht mit hochsensiblem wie realistischem Fahrverhalten.



Crazy Taxi, 2000
Arcade-Spaß in Reinkultur: Die Taxiflitzerei sieht lecker aus und lockt immer wieder ans Pad.



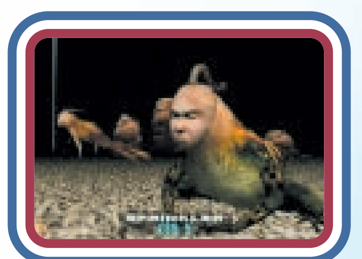
Sonic Adventure, 1999
Dreidimensionale Wiedergeburt mit Pepp: Sonic verzückt mit Gute-Laune-Optik und Temporausch.



Jet Set Radio, 2000
Die coole Graffiti-Inlineskate-Kombination setzt dank Cel-Shading neue Trends.



Samba de Amigo, 2000
Hierzulande erscheint das fröhliche Rasselspektakel zusammen mit zwei Maraccas.



Seaman, 2000
Urkomisch: Dank mitgeliefertem Mikrofon plappert Ihr mit Eurem zynischen Zögling.



Phantasy Star Online, 2001
Das erste erfolgreiche Online-RPG auf Konsole verzichtet sogar auf Extragebühren.



Shenmue, 2000
Das gigantische Spielerlebnis protzt mit unzähligen Interaktionsmöglichkeiten.



Slalom
(1986, NES, Rare)

Ein grafisches Meisterwerk lieferten die Engländer auf dem NES mit dieser unrealistischen, aber äußerst spaßigen Bretter-Raserei ab – besonders die prallen Po-Backen in der Hocke sorgen für Lacher (Bild links). In schwindelerregender Geschwindigkeit erobert Ihr drei Bergspitzen mit zahlreichen Abschnitten. Wenn Ihr über kleine Sprungschanzen hüpft und Tricks vollführt, erhaltet Ihr in der Endabrechnung wertvolle Sekunden auf Euer Zeitlimit gutgeschrieben. In späteren Levels passiert Ihr nicht nur Kippstangen, sondern weicht auch sonderbaren Hindernissen wie Schneemännern und rodelnden Kasperles aus.

PIXEL-FROSTIES

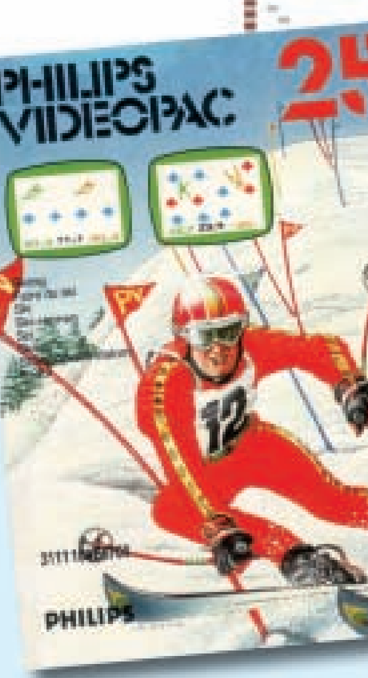
SCHON IN FRÜHESTEN VIDEOSPIELTAGEN HIELTEN SICH PIXEL IM WINTER FIT. MAN!ACS STELLT EUCH FROSTIGE SPORTSPIELE FERNAB VON OFFIZIELLEN OLYMPIADEN-LIZENZEN VOR.

>>I Draußen rieselt der Schnee, der Himmel ist bedeckt – doch in meinem Herzen scheint die Sonne. Denn ich wärme meinen Körper am romantischen Kaminfeuer und halte in meinen Händen diverse Joypads vergangener Tage. Mein Ziel: Pixelhelden von ihrem Winterspeck zu befreien. Wie ich dieses schier unmögliche Unterfangen realisieren will? Nun, in der frühen 8- und 16-Bit-Zeit überschwemmten uns die Hersteller (hauptsächlich im Heimcomputer-Sektor) mit Wintersportspielen – den Anfang im Schneegestöber machte der 1975 erschienene "Ski"-Automat von Allied Leisure. Zu Beginn schnallten sich die athletischen Pixelhaufen vorwiegend Skier an, schlängelten sich durch blaue Vierecke und wichen grünen Dreiecken aus. Mit den unvergessenen "Winter Games" verwandelten sich die virtuellen Strichmännchen in 'realistische' Sportler und nutzten eine breite Wintersportarten-Palette. Mit fortschrittlichen Spielautomaten drehten die virtuellen Sportrecken den Spieß schließlich um und ließen den Spieler auf Schneebrettern und Skiern schwitzen. *rf* I<<



Skiing
(1980, Atari VCS, Activision)

Der Winkel ist in diesem Klassiker entscheidend. Wer nur blind runterbrettert, landet zielsicher im nächsten Tannenbaum. Wählt zwischen zwei verschiedenen Rennvarianten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. In den Slalom-Rennen dürft Ihr kein Tor verpassen, sonst droht eine 5-Sekunden-Strafe. In der Abfahrt heißt es Gas geben und über die kleinen grauen Hügel hüpfen.



Ski-Rennen
(1980, Philips G7000, Philips)

Ein oder zwei Spieler schliddern über eine weiße, auf einen Bildschirm verteilte Spielfläche. Dabei sorgen diverse Spielvarianten für Winterspaß vor der Glotze: Wählt Slalom, Riesenslalom oder einen Abfahrtslauf und steuert die Pixel durch dreieckige blaue und rote Tore. Eine Stangenberührung wird mit einem Sturz bestraft. Nach einer Runde entscheidet der Computer, wer sich am besten geschlagen hat.



Alpine Ski
(1981, Automat, Taito)

"Alpine Ski" gehört zu den Klassikern unter den winterlichen Arcade-Automaten. Das witzige Skispektakel reitet grafisch auf der in dieser Zeit weit verbreiteten Vogelperspektiven-Welle. Mit etwas Fantasie erkennt Ihr zahlreiche Hindernisse wie Skifahrer, Schneemobile, Tannenbäume und Steine. Eine Berührung mit diesen Hindernissen solltet Ihr tunlichst vermeiden, sonst landet Euer Protagonist unsanft auf seinem Hinterteil. Während Profis mit fleißiger Punktesammelei zusätzliche Sekunden einstreichen, sehen Einsteiger wegen dem knackigen Zeitlimit den 'Game Over'-Schriftzug viel zu früh. Besonders wagemutige Fahrer rutschen geschmeidig über Eisflächen und freuen sich nach der rasanten Abfahrt auf einen schnittigen Slalom-Kurs sowie ein witziges Skispringen.



Eddie Edwards Super Ski
(1988, C64, Microids)

Skurril: Der ewige Letzte des Skispringens erhält sein eigenes Spiel (Bild oben). Wer ein reines Skispringen erwartet, wundert sich noch mehr. Denn der schlaksige Engländer versucht sich als Abfahrts- und Slalom-Fahrer. Die 3D-Optik sieht auf dem Standbild nett aus, doch in Bewegung nerven unübersichtliche Strecken und eine tranige Steuerung – armer Eddie.

The Games: Winter Edition
(1988, C64, Epyx)

Der sechste Spross der "Games"-Reihe enttäuscht in allen Belangen: Bei den meisten der sieben Sportarten übernimmt der Computer die Hauptarbeit – Ihr guckt lediglich zu. Nur die beiden alpinen Skidisziplinen erinnern an bessere Tage. Den Rest der Simulation sollte eine virtuelle Lawine zu Grabe tragen.

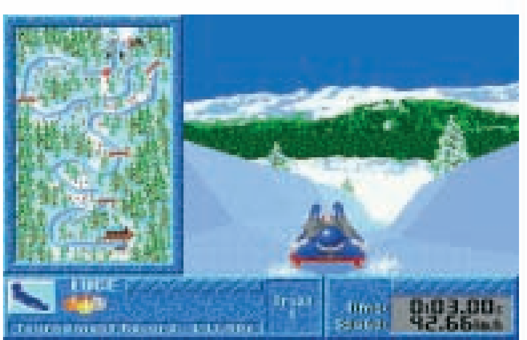
Winter Games
(1984, C64/Atari VCS/NES, Epyx)

Das winterliche Kult-Spiel schlechthin. Bis zu acht Spieler wählen aus 16 Nationen und messen sich in allen, einer Auswahl oder einer einzigen Disziplin. Beim originellen 'Hot Dog' führt Ihr waghalsige Sprünge aus. Unvorsichtige Hüpfer landen sogar kopfüber im Schnee. Taktisch höchst anspruchsvoll gestaltet sich der Biathlon-Lauf. Mit gleichmäßigen 'Links-Rechts'-Knüppelbewegungen flößt Ihr dem Ganzkörperdressträger Leben ein. Am Schießstand solltet Ihr auf einen ruhigen Puls achten – schon ein Fehlschuss wirkt sich unter Profis verhängnisvoll auf die Endabrechnung aus. Auch bei den anderen Disziplinen stimmen Steuerung und Humor – ein Klassiker, den man jeden Winter mindestens einmal herauskramen sollte.



Olympic Skier
(1984, C64, Mr. Chip Software)

Im grafisch schrulligen Skispaß flitzt ein komplett grau eingefärbter Pistenschreck über einen anspruchsvollen Slalom-Kurs und versucht sich danach als waghalsiger Ski-Springer. Keine Ausreden lässt die einwandfreie Steuerung zu – Euer Wintersportler steuert sich tadellos durch die Kippstangen. Gegen die Epyx-Übermacht hat der knuffige Rennfahrer jedoch keine Chance.



The Games: Winter Challenge
(1991, Mega Drive, Accolade)

Auf Segas Videospielkonsolen sind nicht offizielle Winterolympiadenspiele äußerst selten. Doch Accolade lässt Euch nicht im Eisregen stehen und veröffentlicht eine ordentliche Winterspiel-Parade. In schneller, sauberer 3D-Grafik messt Ihr Euch mit zahlreichen menschlichen Mitstreitern in acht Disziplinen. Diese reichen vom taktisch anspruchsvollen Biathlon bis zur rasanten Rodel-Fahrt.



Alpine Racer
(1995, Automat, Namco)

In der waghalsigen Ski-Simulation steht Ihr auf zwei robusten, nach links und rechts schwenkbaren Brettern und saust im Affenzahn drei unterschiedliche Hänge hinunter. Ihr wählt zwischen einer rasanten Abfahrt oder technisch anspruchsvollem Slalom-Kurs. Auf den langen Strecken passiert Ihr diverse Checkpoints, die Euch wertvolle Sekunden spendieren. Wegen dem knappen Zeitlimit haben Sonntagsskifahrer auf den Pisten nichts verloren. Als Erstplatzierter klopfen Euch Mitmenschen herzerwärmend auf die Schultern und Ihr bestaunt eine spektakuläre Wiederholung Eurer Talfahrt. Adleraugen erblicken sogar Pac-Man, der im Nikolaus-Kostüm um Eure Aufmerksamkeit buhlt.



Alpine Surfer
(1996, Automat, Namco)

"Nur Opis und Langweiler schnallen sich Skier um." Wer nach diesem gefühlskalten Vorsatz lebt, stellt sich tollkühn auf Namcos stylisches Schneebrett und boardet lässig auf dem virtuellen weißen Powder. Vor der pfeilschnellen Fahrt in die Tiefe wählt Ihr aus verschiedenen Schwierigkeitsstufen und entscheidet Euch für den trickreichen Freestyle-Modus oder macht eine Wende und umkurvt Slalom-Stangen ohne Ende.



Ski or die
(1990, C64/NES, Konami)

Nicht so ernst nimmt sich der weiße Nachfolger von "Skate or die". Versteckt Euch hinter einer ungeheizten Schneeburg und zielt mit dem Fadenkreuz auf räudige Schulschwänzer, Yetis und Eisbären. Zudem chauffiert Euch ein Helikopter auf die Spitze eines gewaltigen Bergmassivs. Nach dem unfreiwilligen Sturz in den Tiefschnee prescht Ihr vom Gipfel den mörderischen Hang hinunter und hüpft über Gletscherspalten oder zerstörte Brücken. Beim Trickskispringen hauen Euch schließlich freakige Punkterichter in die Pfanne.

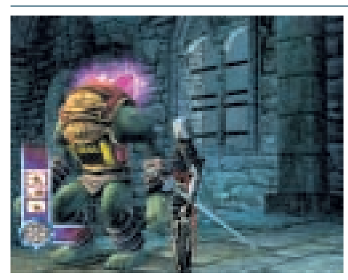


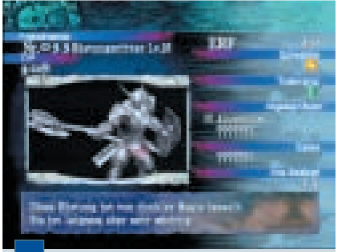
Titel: Virtua Tennis – **Hersteller:** Sega – **Jahr:** 2001 – **System:** Sega Dreamcast

Mit einer durchgeknallten Marketingkampagne warb Sega zu Beginn des Milleniums für die neue Wunderkonsole Dreamcast. Dabei rückten die Spiele in den Hintergrund – stattdessen wurden Zocker mit 'knallharten Tatsachen' und anzüglichen Werbetexten konfrontiert.



Castlevania Curse of Darkness





PS2 Levelt Eure Helfer nach Herzenslust auf. Das Monsterbuch enthält wertvolle Feindinformationen (von oben).



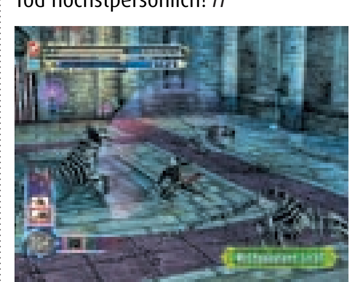
PS2 Tote Fische beißen besser: Die zahlreichen, fantasievollen und knackigen Endgegnerscharmützel stellen das "Castlevania: Curse of Darkness"-Highlight dar.

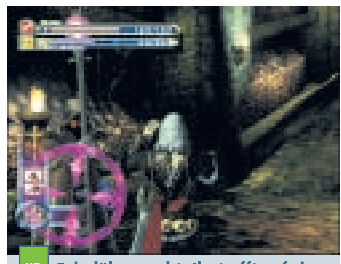
Wir schreiben das Jahr 1476: Nach einem dramatischen Kampf zwischen der Menschheit und dem blutdurstigen Grafen Dracula siegt das Gute. Trevor Belmont feiert einen triumphalen Sieg über den garstigen Vampir. Doch Dracula verschwindet nicht lautlos, sondern legt einen Fluch über Europa. Hungersnöte und schreckliche Plagen raffen tausende Menschen dahin. Wer kann diesem sinnlosen Sterben Einhalt gebieten?

Böses gedeiht zum Guten

Hector weiß noch nichts von seinem Schicksal. Sein einziges Ziel: Die verstorbene Angebetete rächen – Isaac, der räudige Lump, soll für seine schändliche Tat bezahlen. Hector diente wie Isaac dem Grafen Dracula und verfügt über die äußerst seltene Gabe, dank 'Teufelsschmieden' verlorene Seelen zu züchten. Diese unsterblichen Wesen stellen Euch im Verlauf des fantasievollen Abenteuers ihre Dienste kostenlos zur Verfügung: Eine Fee öffnet Hector verwunschene Schatztruhen, steht mit Rat und Tat zur Seite und frischt im Kampf seine Lebensenergie auf. Der bullige Ton-Titan stellt sich in unzähligen Duellen gegen die finstere Brut an die vorderste Front und stemmt tonnenschwere Türen mühelos hoch. Dabei übernimmt die kluge KI die Kontrolle des Wesens, wahlweise gebt Ihr den Unschuldsteufeln aber auch taktische Befehle. Ingesamt leisten beide Varianten gute Dienste und haben ihre Vor- und Nachteile – ergo ist überlegtes Vorgehen von Vorteil.

Außerdem entwickeln sich Eure Helfer dank mannigfaltiger Evolutionskristalle. Die anfangs schwächliche Fee verwandelt sich so in eine mächtige Waldprinzessin. Die Entwickler bauten in "Castlevania: Curse of Darkness" noch weitere RPG-Elemente ein: Mit diversen Materialen schmiedet Euer Protagonist durchschlagskräftigere Waffen oder bastelt sich glänzende Rüstungen. Außerdem kauft Ihr in einem Shop etwa Energie auffrischende Wässerchen. Diese habt Ihr gegen Draculas finstere Armee bitter nötig. In den Gewölben lauern tausende Gefahren wie klapprige Skelettkrieger, geifernde Wölfe oder Säure speiende Zombies. Als besonders blutrünstig erweisen sich die zahlreichen Endgegner: Diese hartnäckigen, teils Bildschirm füllenden Monster verfügen über eine ellenlange Energieanzeige und fiese Angriffstaktiken. Fürchtet Euch vor dem Feuer speienden Drachen, einem schlagkräftigen Minotauren oder dem Tod höchstpersönlich! *rf*



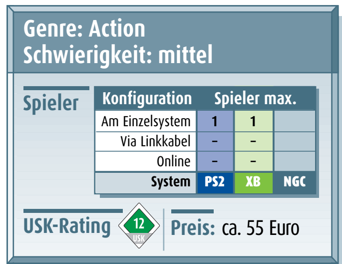


XB Feindübermacht: Ihr trefft auf zig Gegner wie etwa die Wölfe im Skelett-Pelz. Wenn der Fokus-Kreis violett leuchtet, könnt Ihr Feinde bestehen.

Raphael Fiore

Ein Grafikfetischist bin ich nun wirklich nicht, aber noch nie habe ich die Optik eines "Castlevania"-Abenteuers mit solchen Argusaugen betrachtet. Ich frage mich wirklich, wieso Konami für das Vorzeige-Vampir-Abenteuer die schäbige "Nanobreaker"-Engine verwendet – dadurch geht ein großer Teil der schauerlichen Atmosphäre flöten. Zudem missfällt mir das uninspirierte Leveldesign und der langatmige Einstieg. Außerdem sucht Ihr knackige Hüpfpassagen oder ausgefeilte Rätsel vergeblich. Auf der anderen Seite freue ich mich über ein ausgefeiltes Kampfsystem, zahlreiche RPG-Elemente und die fantasievollen, taktisch vielseitigen Unschuldsteufel. Die originellen wie diffizilen Bossscharmützel stimmen mich schließlich wieder gnädig.



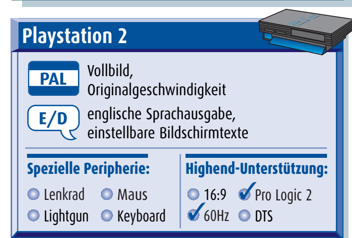


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

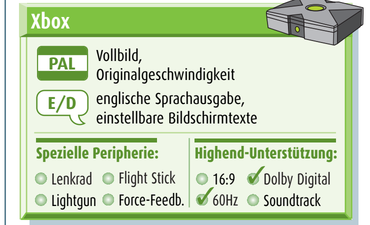
USK-Rating 12 | Preis: ca. 55 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

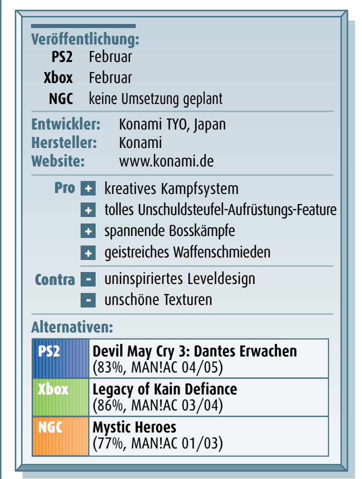
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Pro Logic 2, ✓ 60Hz, DTS



Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami TYO, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami.de

Pro
+ kreatives Kampfsystem
+ tolles Unschuldsteufel-Aufrüstungs-Feature
+ spannende Bosskämpfe
+ geistreiches Waffenschmieden

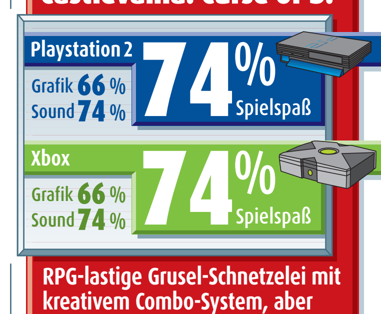
Contra
- uninspiriertes Leveldesign
- unschöne Texturen

Alternativen:

PS2	**Devil May Cry 3: Dantes Erwachen** (83%, MAN!AC 04/05)
Xbox	**Legacy of Kain Defiance** (86%, MAN!AC 03/04)
NGC	**Mystic Heroes** (77%, MAN!AC 01/03)



Castlevania: Curse of D.



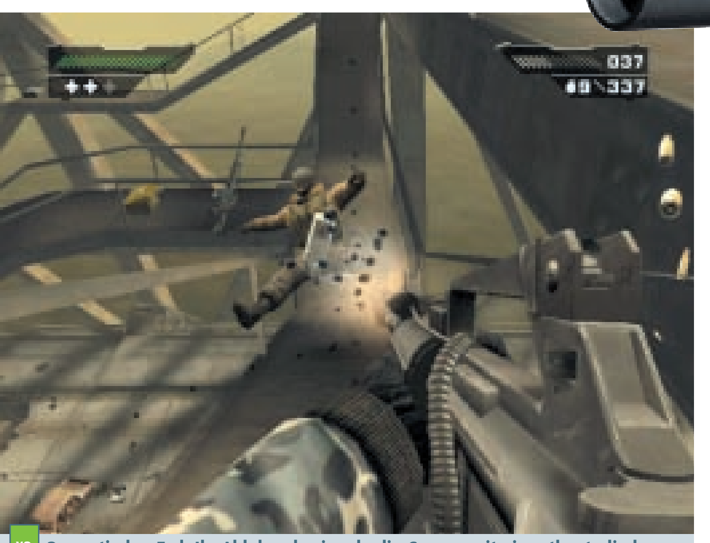
Playstation 2: Grafik 66 %, Sound 74 % – 74 % Spielspaß
Xbox: Grafik 66 %, Sound 74 % – 74 % Spielspaß

RPG-lastige Grusel-Schnetzelei mit kreativem Combo-System, aber schwacher (Umgebungs-)Optik.





Black



XB Dramatischer Tod: Ihr Ableben besiegeln die Gegner mit einer theatralischen Animation, die beim Spieler mal für Staunen, mal für Schmunzeln sorgt.

XB Die Kollegen ballern fleißig mit, haben die Intelligenz aber nicht gepachtet. Cleverer verhält sich das Feindvolk, das bei Beschuss ausweicht und Deckung sucht.

Hätte man Alex Ward gelassen, Criterions erster Nicht-Rennspiel-Titel wäre eine Lizenzversoftung geworden. Der Creative Director ist nämlich bekennender "Alias"-Fan und hätte nur zu gerne ein Spiel für die TV-Serie entwickelt; Acclaim war leider schneller. Weil Alex aber Anhänger gleich mehrerer Themen, unter anderem von Konsolen-Ego-Shootern, ist, war eine Alternative schnell gefunden. Angetan hat es dem Macher von "Burnout" insbesondere "Medal of Honor". Atmosphärisch und spielerisch von der Weltkriegsaction schwer beeindruckt, begann man bei Criterion mit der Planung einer modernen Fassung – die Historienthematik war schließlich ausreichend ausgeschlachtet. Nach fünf Jahren Entwicklung erinnert "Black" nur noch entfernt an die kriegerische Shooter-Inspiration. Herausgekommen ist stattdessen ein "Burnout" mit Waffen – schnell, laut und extrem destruktiv.

Inspirationsquelle

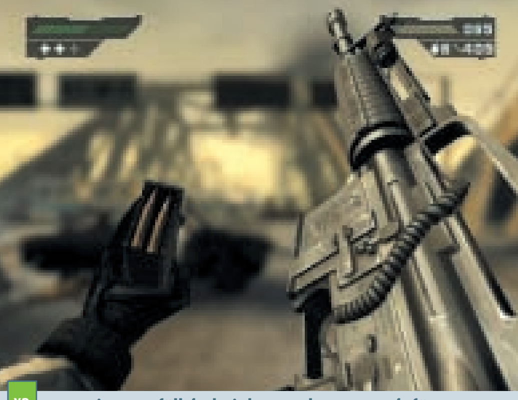
Alex Wards begeisterungsfähige Persönlichkeit spiegelt sich in vielen Punkten des Spiels wider. Auch die Story von "Black" entsprang einer Faszination des Criterion-Chefs: Mit einem Faible für verdeckte Operationen (engl. black operations) siedelte er die Geschichte in der Welt von Terror und Verschwörung an. Die Vorgänge dort mögen vielschichtig und komplex sein, die Rahmenhandlung von "Black" ist es jedoch nicht. Ohne viel Tamtam dient die dünne Story einzig der logischen Verknüpfung der Levels und der Einleitung fazinierender Actionszenen. Ein dunkler Raum, ein Verhörtisch und ein grimmig dreinschauender Bürokrat sind die einzigen Zutaten der minimalistisch präsentierten Realsequenzen. Dem gegenüber steht in Hand- und Fußfesseln Euer Alter Ego für die kommenden acht Missionen: Angeklagt für seine direkte und brutale Vorgehensweise bei der Zersprengung des Waffenhändlerrings Seventh Wave muss Sergeant J. Kellar dem Anzugträger Rede und Antwort stehen. Ihr seid jedoch nicht auf Erzählungen angewiesen, sondern dürft in Rückblenden das bereits Geschehene aktiv durchleben.

Waffenfreuden

Bevor Ihr mit der Knarre in der Hand gen Feind stürmt, steht die Wahl des Schwierigkeitsgrades bevor. Eine Entscheidung mit Folgen, beeinflusst sie doch nicht nur Aggressivität der Gegner und Anzahl der Medikits, sondern auch, ob und wie viele Sekundärziele Ihr zusätzlich erfüllen sollt. Die Weichspüleinstellung beraubt Euch der kompletten Zusatzziele, auf der schwersten Stufe müsst Ihr alle geforderten Aufgaben meistern. Je nach Mission sind das zwischen zehn und 15 Herausforderungen unterschiedlicher Art. Eine versteckte Waffe finden, Safes und Laptops vernichten, den Feinden Dokumente abnehmen und bestimmte Objekte zerstören gehören ebenso zu Eurem Aufgabenbereich wie das Eliminieren von Feinden. Zeitraubende Suchaktionen bleiben glücklicherweise aus: Die Levels



XB Schlüssel vergessen? Kein Problem! Eine Handgranate oder eine Ladung Schrot reißen Tür und Fenster aus den Angeln.

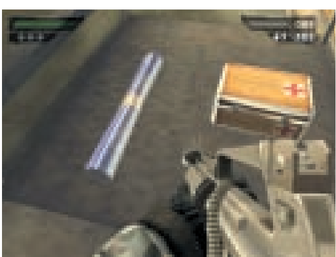


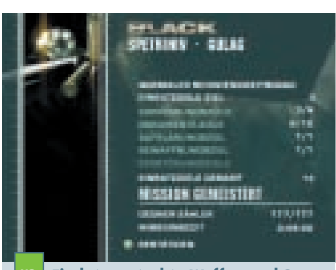
XB Dem einen gefällt's, bei dem anderen sorgt's für Frust: Während des Nachladens wird die Hintergrundoptik unscharf.



XB Pure Zerstörung: Mit dem MG reißt Ihr ganze Brocken aus den Betonsäulen, bis nur noch das nackte Stahlgerüst von Eurer Verwüstung zeugt. Die Gegner weichen respektvoll aus, können Eurem Amoklauf jedoch nicht entkommen.







XB Findet versteckte Waffen und Dokumente, um Sekundärziele zu erfüllen.

sind durchgängig linear gestaltet, was es einfach macht, die Gegenstände zu finden, denn sie liegen quasi auf Eurem Weg zum Missionsende. Doch weder Story, Schwierigkeitsgrad oder Sekundärziele sind von großer Bedeutung. Im Mittelpunkt des Shooter-Geschehens steht eindeutig das brachiale Waffenarsenal. Sturmgewehr, Uzi, Schrotflinte und MG sind von einer Gewalttätigkeit, die dem Titel zu Recht keine Jugendfreigabe eingehandelt haben. Die Wirkung der Ballermänner wird klar, sobald Ihr zum ersten Mal den Abzug drückt: Dann reißt ein besonders starker Rückstoß die Waffe nach oben und bringt das Fadenkreuz wie wild zum Hüpfen. Mit jeder weiteren abgefeuerten Patrone habt Ihr die Bleispritze weniger im Griff. Am anderen Ende der Waffe geht es ähnlich heftig zur Sache. Sofern nicht mit einem Kopfschuss erledigt, schlucken die Gegner erstaunlich viele Kugeln, bevor sie in einer theatralischen Sterbeanimation zusammensinken. Zum Leidwesen aller Konsolenrambos hat Criterion bei der Zweitfeuerfunktion der Waffen gespart. Abgesehen von einem schmerzhaften Kolbenschlag im Nahkampf müsst Ihr mit den Vorgaben auskommen oder Handgranaten zu Hile nehmen. Bestimmte Modelle verfügen dann aber doch über Zusatzelemente. Auf kleinere Kaliber dürft Ihr Schalldämpfer aufschrauben, bei Schnellfeuergewehren die Schussfrequenz von 'einzel' zu 'vollautomatisch' ändern. Die Wahl des Schießprügels hängt aber noch von einem anderen Faktor ab: Der begrenzte Inventarplatz erlaubt Euch lediglich das Mitführen von zwei Wummen. Die Standardlösung (eine Nahkampfwaffe, ein schweres Kaliber) lässt sich nur bedingt empfehlen weil Ihr nicht für jede Waffe gleich viel Munition findet. Abgesehen von Sniper-Rifle und Raketenwerfer leidet Ihr jedoch selten an Patronenknappheit.

Abrisskommando

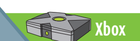
Was den Waffen an Mehrnutzen fehlt, machen sie mit Durchschlagskraft wett. Das Offensiv-Repertoire durchlöchert nicht nur die Brust und Helme Eurer Widersacher, sondern richtet auch beträchtlichen Schaden an der Umgebung an. Kisten, Säulen und dünne Wände geben unter Beschuss nach und zerbröckeln spektakulär in ihre Einzelteile. Bestimmte Objekte – erkennbar am sich schwarz verfärbenden Fadenkreuz – laden gar zur explosiven Feinddezimierung ein. Viele Fahrzeuge, Treibstoffkanister, Munitionskisten sowie alle weiteren Behälter mit entzündbaren Materia-

Janina Wintermayr

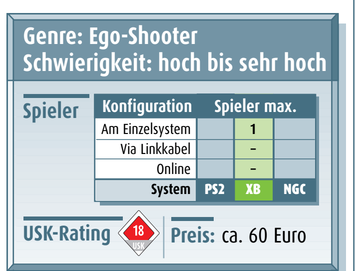
Popkornkino zum Mitspielen: Ich könnte jetzt über die nicht vorhandene Story, die optisch identischen Gegner und das immer gleiche Spielprinzip ablästern. Aber Criterions Brachial-Shooter macht einfach zu viel Spaß. "Black" will keine tiefgehende Spielerfahrung anbieten, sondern schnell und unkomplizert unterhalten – und das auf spektakuläre Art und Weise. Davon zeugt besonders die Steuerung, die sich nicht mit unnützen Funktionen belastet, sondern mit minimaler Padbelegung auskommt. Anspruchslos ist die Ego-Knallerei deswegen noch lange nicht: Clevere und robuste Gegner halten Euch auf Trab und sorgen für die richtige Herausforderung. Durch die spärlich gesetzten Checkpoints und den generell hohen Schwierigkeitsgrad ist "Black" allerdings nicht für Ego-Anfänger geeignet. Profis kommen aber voll auf ihre Kosten, schon allein weil Ihr in bester Rambo-Manier die Levels Stück für Stück auseinander nehmen könnt. Nach acht Abschnitten und fünf bis sieben Stunden Spielzeit ist jedoch Schluss. Eine Fortsetzung scheint allerdings wahrscheinlich, und so freuen wir uns auf ein zweites "Burnout" mit Waffen.



XB Grabschändung: Verschanzen sich die Gegner auf dem Friedhof hinter Grabsteinen, ballert Ihr diese einfach in Trümmer.







Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.eagames.de

Pro
- brachiales Waffenarsenal
- viele desktruktive Elemente
- bombastische Inszenierung
- schicke Optik

Contra
- wenige Checkpoints in den Levels
- spielerisch limitiert

Alternativen:

PS2	**Killzone** (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox	**Red Faction 2** (85%, MAN!AC 07/03)
NGC	**Red Faction 2** (85%, MAN!AC 07/03)

Black

Xbox
Grafik 87 %
Sound 88 %
88% Spielspaß

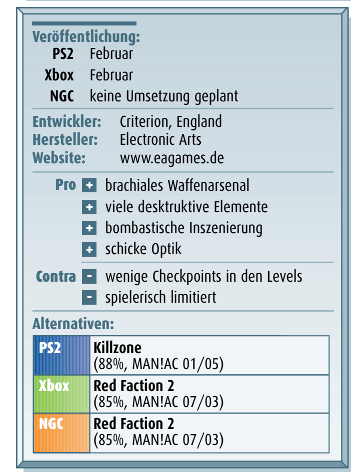
Krachiges Shooter-Festival mit toller Grafik und Inszenierung, aber wenig Tiefgang.



XB Hier rumst es gewaltig: Nicht nur im Stahlwerk könnt Ihr Sachen in die Luft jagen. Das schwarze Fadenkreuz (kleines Bild links) verrät Euch, wann ein Objekt sich in einer Explosion verabschiedet.

lien eignen sich hervorragend, um das volle Maß der zerstörbaren Levelarchitektur auszukosten. Spätestens hier zeigt "Black" deutlich seine Verwandtschaft zu "Burnout". Dass die Criterion-Entwickler die Konsole dabei ebenso gut wie bei ihrer Rennserie im Griff haben, ist Ehrensache. "Black" sieht nicht nur toll aus, sondern läuft selbst im größten Schlachtgetümmel noch flüssig. Ein Hingucker sind die Levels auch im unzerstörten Zustand: Stahlwerk, Friedhof oder Irrenanstalt gewinnen vor allem durch den atmosphärischen Einsatz von Licht an Reiz und übertünchen damit manch platte Textur. Wechselt Ihr von einem Außenbereich in einen Raum, ändert sich schlagartig die Beleuchtung. Warme Gelbtöne werden dann von kalten Farben wie blau und grün abgelöst und erzeugen eine völlig andere, bedrohlichere Stimmung. Untermalt wird das Ganze von klassischen Klängen, eingespielt vom Hollywood Studio Symphony Orchestra und komponiert von Michael Giacchino, der schon für zahlreiche Film- und Videospiel-Projekte tätig war. Criterion-typisch gibt's keinen Multiplayer-Modus – die ganze Kreativität steckt in der Kampagne. Da "Black" aber als erster Teil einer Shooter-Serie gedacht ist, dürfen Deathmatch-Fans noch hoffen. *jw*

Matthias Schmid

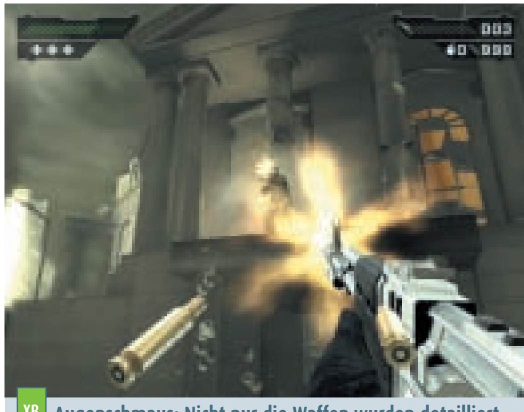


Wenn bombastische Action jegliche Kritik im Keim ersticken könnte, wäre ich voll des Lobes über fulminante Ballereien im Sekundentakt und grandiose Explosionseffekte. Auch würde ich die ausgefuchste KI loben sowie die schick animierten Ballermänner, die in puncto Aussehen und Brachialität keine Wünsche offen lassen. Trotz cineastischer Inszenierung und schickem Blendwerk gelingt dieses Vorhaben nicht: Unfair verteilte Checkpoints und verdammt zähes Gegnerpack ziehen den Spielspaß mitunter gehörig in den Keller. Oftmals könnt Ihr es nicht vermeiden, getroffen zu werden – weitläufige Areale geben Euch den Feinden preis. Schließlich wünsche ich den Verschwimm-Effekt während des Nachladens zum Teufel, aber das ist Geschmackssache.





XB Wird die Sicht unscharf und farblos und hört Ihr Euren virtuellen Herzschlag, ist der Tod nicht mehr fern.



XB Augenschmaus: Nicht nur die Waffen wurden detailliert modelliert. Selbst Patronenhülsen könnt Ihr erkennen.



Samurai Shodown 5

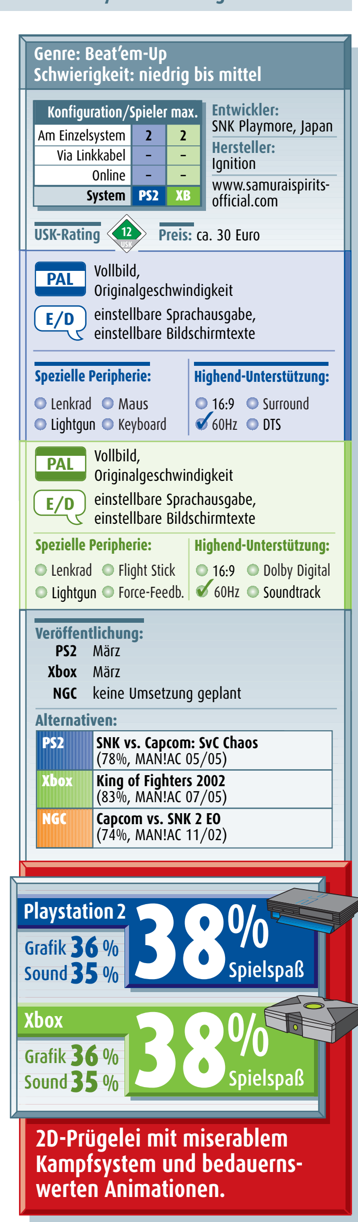


PS2 Der japanische Namenszusatz "Zero" passt wie die Faust aufs Auge: Das Samurai-Treffen ödet mit spärlichen Manövern und recycelten Hintergründen an.

SNK Playmore hat meine (zweit-) liebste 2D-Waffendrescherei verraten! Nachdem ich die Scheibe eingelegt habe, gönne ich mir ein Nickerchen – ansonsten würden mich die quälenden Ladezeiten zur Weißglut treiben. Dafür werde ich sicherlich mit fürstlichen 2D-Hintergründen und geschmeidigen Animationen belohnt, oder? Denkste! Die Anti-Helden flimmern über den Bildschirm, verdreschen sich vor hässlichen Hintergründen und verkommen wegen verschwindend geringen Animationsphasen zur Lachnummer. Mir ist aber eher zum Weinen zu Mute: Denn SNK verpasste den Charakteren die Lizenz zum Nichtprügeln. Die meisten Recken müssen sich mit einer Hand voll Manövern zufriedengeben, nur wenige verfügen über ein halbwegs zufriedenstellendes Superschlag-Repertoire – ergo ist eine Charakter-Balance nicht vorhanden. Dies nervt doppelt: Denn der große Kämpfercast (26 Haudegen) überrascht mit zahlreichen neuen Charakteren. Diese reichen vom bizarren Dämon Kusaregedo bis hin zum Hammerbruder und Sushi-Liebhaber Yorozu. *rf*



XB In der Zwischenwelt schlagt Ihr doppelt hart zu.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: SNK Playmore, Japan
Hersteller: Ignition
www.samuraispirits-official.com

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz ✓, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz ✓, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	März
Xbox	März
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

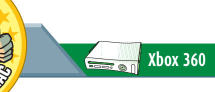
PS2	SNK vs. Capcom: SvC Chaos (78%, MAN!AC 05/05)
Xbox	King of Fighters 2002 (83%, MAN!AC 07/05)
NGC	Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2: Grafik 36 %, Sound 35 % – **38 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 36 %, Sound 35 % – **38 %** Spielspaß

2D-Prügelei mit miserablem Kampfsystem und bedauernswerten Animationen.



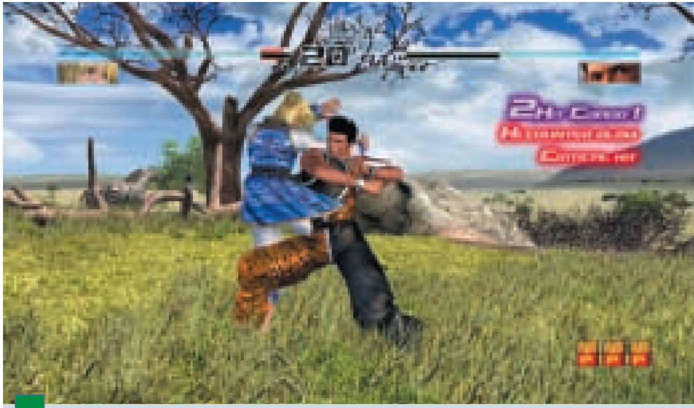




Dead or Alive 4



360 Während Hayabusa mit Kasumis Schnelligkeit mithalten kann, überfordern die Highspeed-Attacken von Endgegnerin Alpha-152 selbst den flinksten Ninja.



360 Die Charakterriege stellt dank vollkommen unterschiedlicher Kampfstile jeden Beat'em-Up-Fan zufrieden, besitzt jedoch nicht das Charisma eines "Soul Calibur 3".

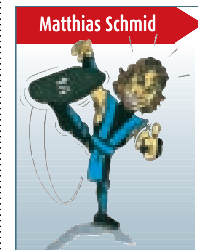
Als Microsoft mit der Xbox den ersten Versuch unternahm, im Konsolengeschäft Fuß zu fassen, taten sich unter den namhaften westlichen Spieleschmieden zahlreiche als 'Entwicklungshelfer' hervor, unterstützten die US-Hardwarepremiere mit hochkarätiger Software. In Fernost hingegen stand man dem Eindringling meist skeptisch gegenüber, renommierte Hersteller wie Square-Enix straften die schwarze Kiste gar mit Missachtung. Nicht so die Beat'em-Up-Experten von Tecmo: Nachdem man sich in der Spielhalle, auf PSone, Saturn und Dreamcast die Sporen verdient hatte, spendierten die Team-Ninja-Mannen um Chef-Säbelschwinger Tomonobu Itagaki der Xbox "Dead or Alive 3". Das Edel-Gekloppe brannte ein Grafikfeuerwerk ab und avancierte schnell zum Liebling der nach Prügeleinlagen dürstenden Zockergemeinde. Klar, dass man nach diesem Erfolg auch zum Start der Xbox 360 einen Volltreffer landen wollte. Ganz pünktlich zum Konsolenlaunch hat's nicht geklappt, mit knapp zweimonatiger Verspätung füllt der heiß ersehnte Nachfolger "Dead or Alive 4" aber endlich die Regale.

Eine Frage der Ehre

Stellt sich dem interessierten Spieler die Frage, warum dralle Polygonbraut und schwarz gewandeter Ninja nach drei anstrengenden Episoden voll handfester Raufereien nicht endlich in friedlicher Koexistenz leben können. Die Antwort ist schnell gefunden: Einmal mehr streckt der Großkonzern Doatec seine gierigen Finger nach Macht und Weltherrschaft aus – klar, dass da weder ehrenhafter Kampfkünstler noch sittsames Kung-Fu-Mädel still sitzen können.

In den Wirren um Ehre, Rache und Selbstverwirklichung wirken nicht weniger als 22 Prügelknaben und -damen mit – darunter zunächst drei, die zum ersten Mal die virtuellen Fäuste bei einem "Dead or Alive"-Turnier fliegen lassen. Die Frischlinge hören auf die Namen Kokoro, Eliot und La Mariposa. Während Erstere zumindest optisch verblüffend Veteranin Lei Fang gleicht, wirkt Neuling Eliot, ein Schüler des Großmeisters Gen Fu, auch auf den zweiten Blick harmlos und zerbrechlich. Ganz und gar nicht zerbrechlich, vielmehr selbstbewusst, sexy und für die große Beat'em-Up-Bühne geboren scheint La Mariposa. Kenner des Serienablegers "Dead or Alive Xtreme Beachvolleyball" erkennen die dralle Erscheinung trotz verhüllenden Gesichtsschmucks als Biest Lisa. In der Arena zeigt sich die Schönheit vielseitig: Geschmeidige Capoeira-Schritte gehen Hand in Hand mit deftigen Wrestling-Griffen, die auch Kollegin Tina nicht schlecht zu Gesicht

Matthias Schmid



Noch schöner, noch schneller, noch besser? Zur HDTV-Premiere schraubte Team Ninja nicht nur Grafikpracht, sondern auch die Spielgeschwindigkeit in nie gekannte Höhen. Das dank geschmeidigen Animationen und malerischen Hintergründen schickste Beat'em-Up aller Zeiten spielt sich noch rasanter als die Vorgänger – was nicht nur Vorteile hat: Zwar erfreuen fulminante Attacken im Sekundentakt das Spielerauge, des Öfteren überfordert das Tempo jedoch die menschliche Reaktionszeit. Buttonsmasher lachen sich ins Fäustchen und drängen machtlose Kontrahenten mit ellenlangen Combos in die Arenaecke. Nur wer die umfangreiche Movepalette seines Lieblingskloppers fleißig im vorbildlichen Sparring-Modus übt, beherrscht das knifflige Kontersystem und kann den starken KI-Gegnern Paroli bieten. Die herrlich in Szene gesetzen Levelinteraktivitäten gefallen optisch wie spielerisch, kommen dank vor allem im Story-Modus sehr kurzen Matches aber zu selten zum Einsatz. Imposant auch die enorme Anzahl schmerzvoller Würfe und Konterattacken – pingelige Prügler bemängeln hier allerdings das vermehrte Auftreten unschöner Clipping-Fehler.



360 Herrliche Aussichten: Nicht nur vor der malerischen Urzeit-Kulisse gewähren Euch die Kämpferinnen tiefe Einblicke in die virtuelle Unterwäschemode.



360 Bannt VS-Duelle auf Festplatte und genießt sie aus allen Kamerawinkeln.



360 Eure Trainingsstunden könnt Ihr stilecht auf Tatami-Matten verbringen.



360 Wie gefällt dir diese Plasmagranate, Sadomaso-Braut! Zockt Ihr den Story-Modus mit allen Fightern durch, wird ein weiblicher "Halo"-Charakter spielbar. Auf Wunsch duelliert Ihr Euch sogar im Anfangslevel des zweiten Bungie-Shooters.



360 In Zacks Shop ersteht Ihr Kostüme, Lobby-Inventar und andere Gimmicks.



NEXTGEN-FAKTOR

Prächtige Hintergründe überzeugen, Kämpfer und Animationen sind nur geringfügig besser.



TV VS HDTV

Auf normalen Glotzen schaut Ihr zwar nicht in die Röhre, manche Hintergrunddetails gehen dennoch flöten – trotz Vollbildmodus.

stünden. Kokoro und Eliot hingegen haben sich den traditionellen asiatischen Kampfstilen verschrieben und trumpfen mit mannigfaltigen Faustschlag-Kombinationen und tänzerischer Eleganz auf.
Nicht minder schlagfertig zeigen sich die altgedienten Recken: Die männliche Fraktion um Wrestling-Monster Bass, Ex-Söldner Leon, Ninja Hayabusa oder den ausgeflippten DJ Zack steht für ebenso unterschiedliche Kampfstile wie ihre weiblichen Kolleginnen Hitomi, Lisa oder Helena. Während die einen mangelnde Schnelligkeit mit kraftbasierten Techniken und deftigen Wurfcombos wettmachen, setzen Allrounder wie Jann Lee, Hayate oder Ein auf eine gesunde Kombination aus satten Kicks und rasanten Sprungattacken. Noch flinker das verführerische Doppelpack Kasumi und Ayane – blitzschnelle Fußfeger, Luftsprünge und Ausweichmanöver verlangen nach exzellenten Reflexen. Ganz aus der Reihe tanzt schließlich Schluckspecht Brad Wong: Der Weißschopf betritt den Ring nie ohne vorher zu tief ins Glas geschaut zu haben und überrascht mit abgefahrener 'Drunken Master'-Technik.

Schlag zu!

Um diese reichlich vorhandenen Kloppkünste an den Mann zu bringen, bedient sich "Dead or Alive 4" zum großen Teil des serientypischen Kampfsystems: Jeweils ein Knopf für Tritte und Schläge sowie je ein Button für Blocks und Würfe stellen die Grundpfeiler dar. Kombiniert Ihr Kicks und Punches mit Hoch-Tief-Kommandos auf Steuerkreuz oder Stick bzw. lasst Eure Finger in schneller Reihenfolge über Y- und B-Taste fliegen, werden aus den einfachen Moves bald ellenlange Combos. Etwas diffiziler im extrem schnellen Kampfgeschehen gestalten sich die Würfe: Steht Ihr nahe am Gegner, setzt Euer Protagonist zu mannigfaltigen Haltegriffen und artistischen Wurfattacken an; manche Charaktere verfügen über mehr als 20 unterschiedliche Varianten – stets abhängig von

Ulrich Steppberger

Ist "DoA 4" zu hart, bist du zu schwach – zumindest muss das mal wieder die Devise von Oberninja Tomonobu Itagaki gewesen sein. So wurden kurzerhand die niedrigeren Schwierigkeitsgrade geknickt und der Anspruch kräftig hochgeschraubt. Wer seinen Kämpfer wirklich beherrschen und nicht nur durch Rumgedrücke Zufallssiege feiern will, der hat ein hartes Stück Arbeit vor sich. Dass disziplinierte Handkanten-Helden mit dem hohen Tempo umgehen können, merkt Ihr beim vorbildlichen Online-Modus. Das schräge Lobby-System ist ein sinnfreies Gimmick, die Duelle klappen aber tadellos – Lag ist zwar nicht ganz zu vermeiden, aber bei Matches auf dem eigenen Kontinent zu verkraften. Wer die notwendige Übung nicht scheut, wird erstklassig vermöbelt.

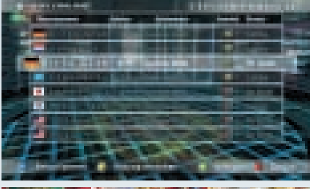


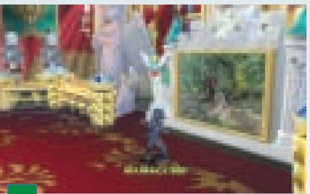
360 Knie vs. Oberschenkel! Massive Clipping-Fehler in Nahkampf sowie hässliche Haar-Animationen sind untypisch für die Team-Ninja-Grafikperfektionisten.

"Dead or Alive 4" im Online-Check

Zeigt Kampfsport-Fetischisten weltweit, wer die Xbox-360-Prügelkrone innehat.

Ist Eure 360 ans weltweite Netz angestöpselt, wählt Ihr einfach den Menüpunkt 'Online' aus. Selektiert dann ein 'Quick Match' und "Dead or Alive 4" schmeißt Euch flugs in eine beliebige Partie. Viel ausgefeilter sind die 'Custom Matches': In einem Auswahlbildschirm gebt Ihr Präferenzen wie gewünschtes Land oder Schwierigkeitsgrad der Kontrahenten an und gelangt nur Sekunden später zu einer Liste verfügbarer Server. Dort sind nicht nur Land und Name angegeben, eine Balkenanzeige informiert Euch über die Verbindungsqualität.
Zudem dürfen auch online verschiedene Varianten gezockt werden: Turniere stehen ebenso zur Auswahl wie der Survival- oder Team-Modus des eigentlichen Spiels. In normalen Versus-Duellen gilt zumeist die Regel 'Gewinner bleibt'. Tretet Ihr einem Match bei, verfrachtet Euch das Spiel in eine Lobby. Wandert dort mit Eurem (individualisierbaren) Avatar umher oder verfolgt die momentane Auseinandersetzung auf dem aufgestellten TV-Gerät. Springt Ihr dann in die tatsächliche Partie, gibt Euch ein Bildschirm Aufschluss darüber, wann Ihr an der Reihe seid. Wartet also geduldig auf Eure Chance und behauptet Euch alsdann möglichst lange als Sieger im Ring. Vorsicht allerdings bei Servern, auf denen sich nur ein Spieler tummelt: Vermöbelt Euch dieser nach Strich und Faden Runde um Runde, seid Ihr von dessen Gunst abhängig. Nur wenn Euer Gegner genug hat, könnt Ihr den Server verlassen ohne als schlechter Verlierer dazustehen.





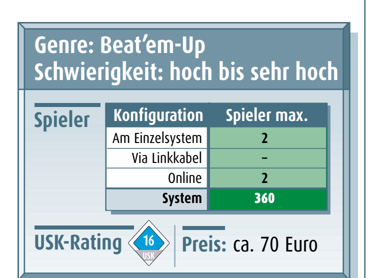
360 Wählt einen Server aus (oben) und spaziert dann durch die Lobby.


360 Im spaßigen Tag-Modus werden aus einfachen Würfen schnell derbe Tag-Team-Attacken. Wie schon in den Vorgängern dürft Ihr aber nur in wenigen Stages ran – diese begeistern dafür mit explosiver Arenabegrenzung.

Vorsicht, Falle!
Plötzlicher Spielstandtod in der US-Fassung

Seit "Dead or Alive 2" werden gespeicherte Spielstände mit einem Kopierschutz versehen. Im neuesten Teil führt diese Einschränkung bei der US-Fassung im ungünstigsten Fall zu Frust: Wenn das zu einem Spielstand gehörige Xbox-360-Profil nicht aktiv ist, tritt der Spieler als frischer Kämpfer an und überschreibt dann gnadenlos frühere Erfolge und freigeschaltete Boni. Ein Patch wurde schon angekündigt, ob die fertige PAL-Version bereits damit ausgestattet wurde, können wir anhand unserer Test-Fassung leider nicht nachprüfen.

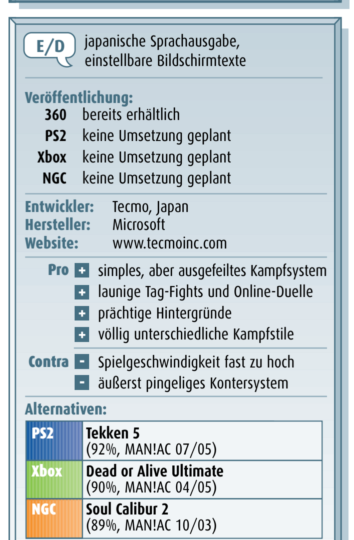

360 Könner entlocken Wrestling-Beauty Tina schmerzhafte Wurfcombos.


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating 16 | Preis: ca. 70 Euro


E/D japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

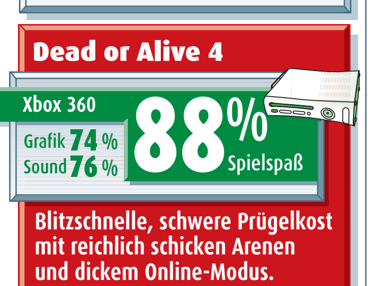
Entwickler: Tecmo, Japan
Hersteller: Microsoft
Website: www.tecmoinc.com

Pro
- simples, aber ausgefeiltes Kampfsystem
- launige Tag-Fights und Online-Duelle
- prächtige Hintergründe
- völlig unterschiedliche Kampfstile

Contra
- Spielgeschwindigkeit fast zu hoch
- äußerst pingeliges Kontersystem

Alternativen:

PS2	Tekken 5 (92%, MAN!AC 07/05)
Xbox	Dead or Alive Ultimate (90%, MAN!AC 04/05)
NGC	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)


Dead or Alive 4

Xbox 360

Grafik 74 %
Sound 76 %
88 % Spielspaß

Blitzschnelle, schwere Prügelkost mit reichlich schicken Arenen und dickem Online-Modus.

geschickten Halb- und Viertelkreisdrehungen und der jeweiligen Position zum Gegner.
Ähnlich komplex das Kontersystem: Zwar blocken Eure Klopper automatisch beim Zurücklaufen, wer jedoch verheerende Gegenangriffe einleiten will, muss sich des X-Buttons und der jeweils angemessenen Richtungstaste bedienen. Hohen Attacken begegnet Ihr mit einem Druck nach schräg hinten oben, tiefe Moves beraubt Ihr via Druck nach schräg hinten unten ihrer Wirksamkeit. Bei Angriffen auf mittlerer Höhe solltet Ihr Euch über die Absichten Eures Gegners im Klaren sein: Erwartet Euch ein Tritt, verwandelt die Richtungstaste nach vorn plus X-Button den drohenden Kick in einen schmerzhaften Kontermove. Bei mittleren Schlägen hingegen löst ein gut getimter Druck nach hinten Eure Probleme auf einen Schlag. Hört sich kompliziert an? Ist es auch! Die wirkungsvollen und demzufolge extrem wichtigen Konter gelingen nur mit viel Training, perfektem Timing und dem nötigen Glück – wer weiß schon, ob Euer Widersacher als nächstes einen Schlag oder Tritt im Sinn hat?

Übung macht den Meister

Um all diese Kniffe zu verinnerlichen, solltet Ihr tunlichst dem umfangreichen Sparring-Modus einen Besuch abstatten: Probiert Euer Können an einer leblosen Polygonpuppe, übt hundertmal in Folge einen schwierigen Konter oder arbeitet alle Moves Eurer Lieblingsfighter ab – auf Wunsch blendet Ihr die Buttonfolgen inklusiv Hoch-Tief-Anzeige ein oder lasst die CPU die schönsten Moves vorexerzieren.
Derart gewappnet geht's ran an die Spielmodi: In der Story-Variante erlebt Ihr die Geschichte des gewählten Schlägers, unterlegt mit witzigen Zwischensequenzen, beendet von einem fulminanten Renderfilm. Profis wagen sich an 'Time-Attack'- und 'Survival'-Modus oder fechten wie in "Tekken 5" Turniere mit bis zu sieben Darstellern in den 'Team'-Kämpfen aus. Natürlich ist auch die 'Tag Team'-Variante wieder mit an Bord: Wechselt Eure beiden Recken im Ring ab, lasst krachende Tag-Moves vom Stapel und freut Euch über die dringend benötigte Energieerholung des pausierenden Raufboldes. Voyeuristisch veranlagte Zocker schließlich beobachten die künstliche Intelligenz im 'Watch'-Modus und schießen auf Tastendruck sogar Fotos von den spektakulärsten Aktionen.
Grund genug gibt's ja: Vor allem die üppigen Ladies schlüpfen in zahlreiche, unterschiedliche Outfits, welche allerdings erst mühsam freigespielt oder gegen Credits im Online-Shop erstanden werden wollen. Von Anfang hingegen spielbar ist bereits ein gutes Dutzend prächtiger Arenen – vom Dojo, über die afrikanische Savanne, einen Lotusblüten-Garten bis hin zu den Straßen von Las Vegas oder einer wackeligen Hängebrücke. Sämtliche Stages punkten mit zig Details wie zerstörbarem Inventar, im Hintergrund herumtollenden, tierischen Zuschauern oder interaktiven Levelbegrenzungen: Kickt Euren Kontrahenten die Tempelstufen hinab, werft ihn übers Brückengeländer oder lasst den Burschen durch ein Mosaikfenster fliegen. *ms*

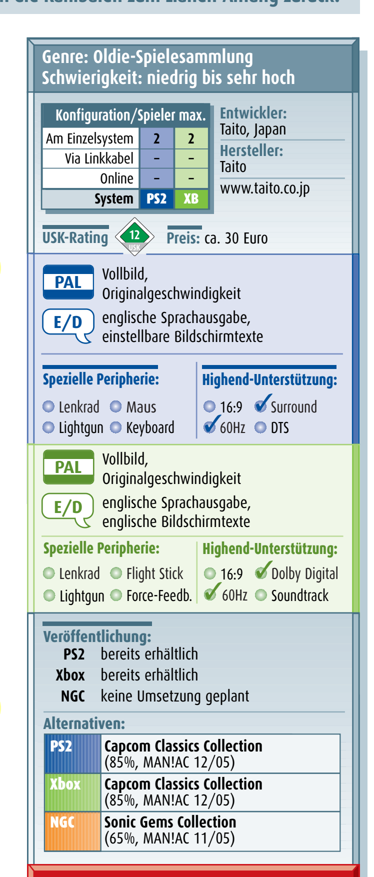

360 Große Hindernisse (Baum, Säule etc.) laden zu Combos und besonderen Würfen ein, kleinere (z.B. Tisch, Zaun) überwindet Ihr durch doppelten Richtungstastendruck.

Taito Legends

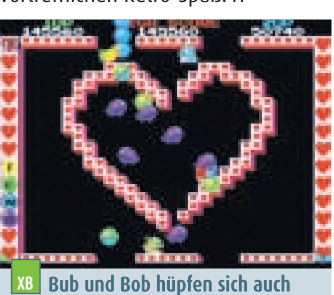


PS2 Glühender Kochtopf oder heiße Liebe? Der Held aus "Jungle Hunt" entscheidet sich für Letzteres. Grün vor Wut jagen Euch die Kanibalen zum Lianen-Anfang zurück.

Die Japan-Importe "Taito Memories Vol. 1" und "Taito Memories Vol. 2" sahnten bei uns 76% und 77% Spielspaß ab. Die europäische Version bietet einen Mix aus beiden Kollektionen und einigen auserwählten, in Japan nicht veröffentlichten Spieleperlen. Dazu gehört die 'Von-unten-nach-oben'-Hüpferei "Rainbow Islands". Im inoffiziellen Nachfolger von "Bubble Bobble" hüpft Ihr via Regenbogen-Brücken nach oben und fangt so zuckersüße Feinde. Weitere Highlights von 27 (meist) originalgetreu emulierten Automaten: der deutlich aufgepeppte "Qix"-Spross "Volfied", die allerliebste Hüpferei "New Zealand Story" und die Weltraumballerei "Phoenix" mit dem ersten Boss der Videospielgeschichte. Zahlreiche Einstellungen vereinfachen Einsteigern das kinderfreundliche Arcade-Leben. Einzig die fehlende Lightgun-Unterstützung in "Battle Shark" und "Space Gun" sowie die kargen, lieblosen Menüs enttäuschen. Nostalgiker und aufgeschlossene Zocker stören diese kleinen Mängel nicht und freuen sich über vortrefflichen Retro-Spaß. *rf*







XB Bub und Bob hüpfen sich auch heute noch in jedes Zockerherz.



Full Auto

360 Zerstören, um nicht zerstört zu werden: Sammelt Wrack-Punkte, um im Notfall das Spielgeschehen zurückzudrehen.



360 Schleicher, Raser und Drängler ereilt in "Full Auto" alle das gleiche Schicksal: Wer Euch krumm kommt, wird kurzerhand per Waffengewalt entsorgt. Einige Modi zielen gar nur auf die Zerstörung des Zivilverkehrs in möglichst kurzer Zeit ab.

Wer wünscht es sich nicht: Einen (oder gleich mehrere) bleihaltige Argumentverstärker, um im täglichen Verkehrschaos Drängler und Schleicher in ihre Schranken zu verweisen? Was in der Realität ein Wunschtraum bleiben wird, darf zumindest virtuell nach Herzenlust ausgelebt werden. Bei "Full Auto", der bis dato spektakulärsten Randale auf der Rennstrecke, landen aber nicht nur die Karossen Eurer Gegenspieler auf dem Schrottplatz.

Ich muss zerstören

In anderen Rennspielen wird mit Spoilern und Musikanlagen gepimpt, bei "Full Auto" sind es Schrotflinte, Maschinengewehr und Minenwerfer, die den Autos zu tödlichem Charme verhelfen. Individualität ist dabei weniger gefragt, stattdessen werden Euch fünf Komplettpakete bestehend aus Front- und Heckwaffen zur Auswahl angeboten: Destruktive Naturen entscheiden sich für den Typ Ravager mit nach vorne gerichtetem MG und Lenkraketen, Nahkampfspezialisten wählen eine Kombination aus Schrotgewehr und Granatwerfer, während taktische Fahrer mit der Nebelmaschine am Kofferraum die nachfolgenden Gegner stören. Zu Beginn Eurer Rowdy-Karriere wird Euch das Offensiv-Repertoire meist vorgegeben oder durch die gewählte Rennvariante bestimmt. In den rabiaten Modi, wo nicht der Rennerfolg, sondern die Zerstörungswut im Mittelpunkt steht, bestückt Ihr Euer Fahrzeug verstärkt mit frontlastigen Ballermännern höheren Kalibers. Zeitrennen kommen dagegen ohne ballistische Unterstützung aus. Schließlich füllt Ihr die obligatorische Boost-Leiste nicht durch Rüpelattacken, sondern durch Drifts und Sprünge – die kurvenreichen Stadtstrecken machen's möglich.

Destruction Derby

Medaillen sammelt Ihr jedoch nicht durch fahrerisches Können. Nur wer sich aggressiv verhält und durch regen Gebrauch der Schusswaffen 'Wrack-Punkte' kassiert, darf sich am Ende auf eine 'Semi' oder 'Full Auto' -Plakette freuen. In den Rennen des Karriere-Modus sind allerdings nicht nur Eure direkten Kontrahenten zum Abschuss freigegeben. Auch zivile Autos und andere Streckenobjekte, inklusive Gebäude und Brücken, könnt Ihr aus dem Weg räumen. Weil sich aber nur die wenigsten Ziele in direkter Fahrtrichtung befinden, dürft Ihr einige Frontwaffen mit dem rechten Analogstick nachjustieren. Dadurch reißt Ihr auch seitlich fahrende Gegner in den Tod, ohne sich der

NEXTGEN-FAKTOR

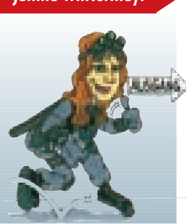
Der enorme Detailgrad der Strecken verblüfft. Leider laufen die Rennen nicht flüssig.

TV VS HDTV

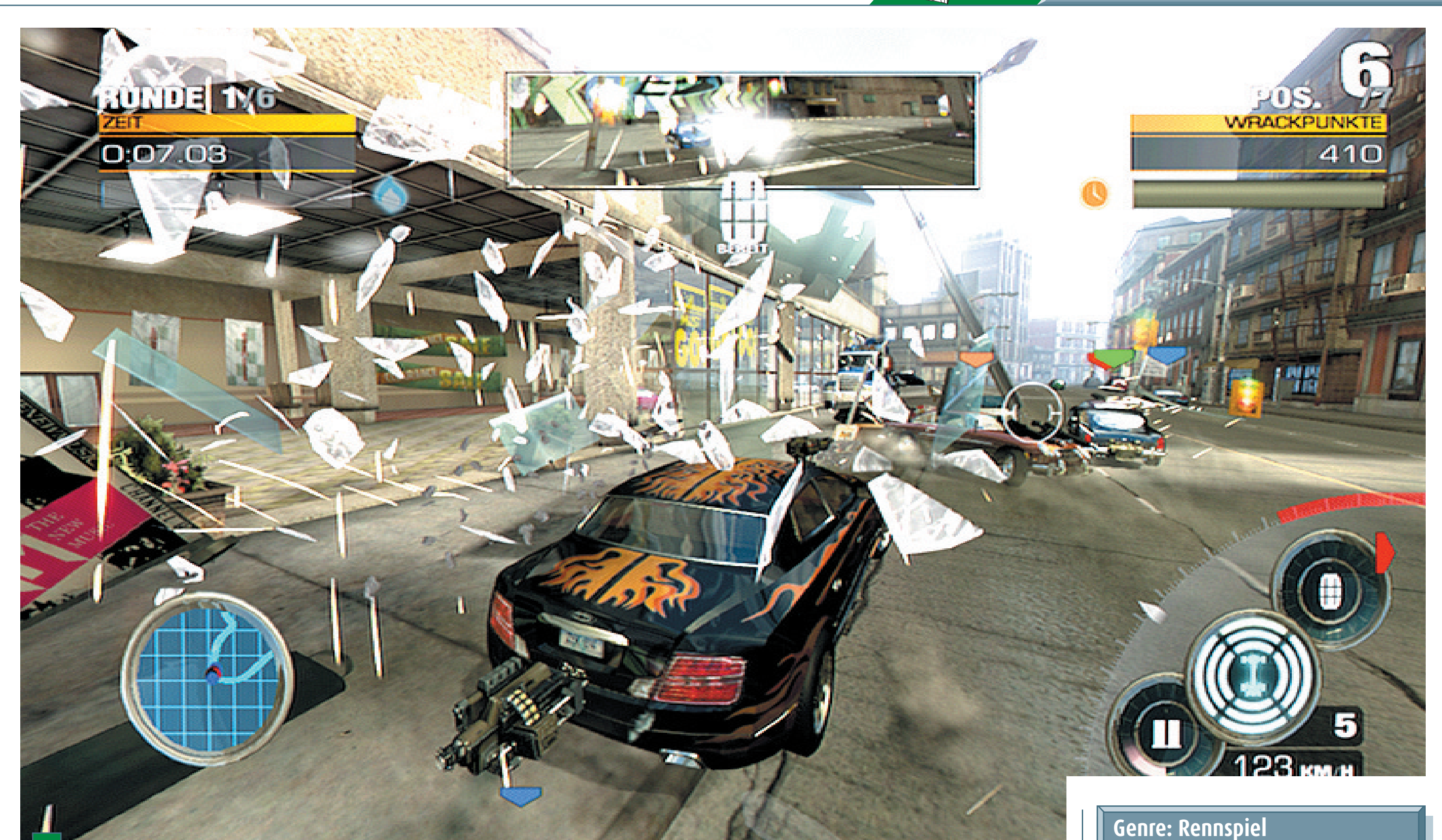
Auch auf 'normalen' TV-Geräten sieht "Full Auto" dank Vollbild-Funktion schick aus. Allerdings verstärkt sich bei 50 Hz das Ruckeln.

360 Eurer Zerstörungswut sind keine Grenzen gesetzt: Jedes Objekt, auch Gebäude außerhalb der Streckenbegrenzung, könnt Ihr mit einer Rakete demolieren.

Janina Wintermayr



Ballern bei Tempo 200. Eines muss man Pseudo Interactive lassen: So viel wie bei "Full Auto" geht in keinem anderen Rennspiel kaputt. Hier könnt Ihr die komplette Levelumgebung in Schutt und Asche legen und das spektakuläre Resultat sogleich bis in kleinste Detail untersuchen. Was im Standbild dank Schnell-Replay aber so beeindruckend aussieht, knabbert leider an der Bildrate. Deshalb gibt's für Segas Rabiat-Raser trotz toller Optik in dieser Kategorie keine Bestnote. Ebenfalls bemängeln muss ich die geringe Auswahl an Rennvarianten. Auch wenn's einen Mordsspaß macht, die Gegnerautos mit dem MG in Fetzen zu schießen und via Lenkrakete die Umgebung zu demolieren – auf Dauer fehlt Abwechslung. Am Umfang gibt's allerdings nichts zu meckern: Ein Karriere-Modus mit 17 Rennkapiteln, ein Arcade- und Online-Modus, 20 schicke Flitzer und fünf Ballersets, die jedem Waffenfreund die Tränen in die Augen treiben, bieten für Bleifußrowdys ausreichend Gelegenheit, sich auszutoben. Und weil Pseudo Interactive an eine praktische Reparatur-Funktion gedacht hat, kommt selbst bei der heftigsten Schlacht selten Frust auf.



360 Scherben bringen Glück: In puncto Detailgrad kann der rasanten Zerstörungsorgie niemand etwas vormachen. Selbst kleinste Glassplitter wurden akkurat modelliert. Oft entdeckt Ihr die wahre Pracht von "Full Auto" erst im Schnell-Replay.

Gefahr ihrer Heckbewaffnung auszusetzen. Auch sonst könnt Ihr Eure Zerstörungswut ungehindert ausleben, denn ausnahmslos alle Waffen benötigen keine Munition in Form aufsammelbarer Power-Ups. Lediglich Überhitzung versetzt Eurem Amoklauf einen kurzen Dämpfer.

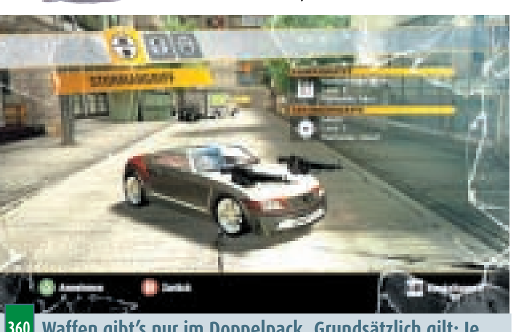
Wo gehobelt wird...

...fallen Späne, und um nicht mit dem Alteisen auf dem Schrottplatz zu landen, bekommt Ihr gleich mehrere Chancen, alles richtig zu machen: Rauscht Ihr in ein Hindernis, verpasst die Kurve oder fallt der Attacke eines Gegners zum Opfer, genügt ein Knopfdruck und Euer Missgeschick wird ungeschehen gemacht. Bis zu zehn Sekunden lässt Euch die 'Reparatur'-Funktion das Renngeschehen zurückdrehen. Bevor Ihr allerdings den Lauf der Zeit ändern dürft, müsst Ihr Energie in Form von 'Wrack'-Punkten sammeln. Was sich im Solo-Modus schnell zum unverzichtbaren Helfer mausert, fehlt bei Multiplayer-Rennen. Weil es zu zweit via Splitscreen oder zu acht im Online-Modus aber besonders rabiat zur Sache geht (KI-Gegnern fehlt einfach das Gefühl für Rache und Schadenfreude), solltet Ihr ständig auf der Hut sein. Wer jedoch mit 100 km/h marodierend durch die Straßen braust, hat kaum Zeit, den Schaden in seiner ganzen Pracht zu begutachten. Dafür hält Pseudo Interactive eine Schnell-Replay-Funktion bereit, mit der Ihr schon während eines Rennens die letzten Sekunden Eures Zerstörungstrips im Detail betrachten könnt. *jw*

Ulrich Steppberger



Mit Vollgas ins Chaos: Wer schon immer mal bei einem Rennspiel rücksichtslose Zerstörung walten lassen wollte, ist bei "Full Auto" genau richtig. Wenn reihenweise Autos in die Luft fliegen und Gebäude zusammenbrechen, spielt Segas Aggro-Raser seine Stärken aus. Allerdings wünschte ich mir, dass die Entwickler neben der detailverliebten Verwüstung mehr Augenmerk auf die Abwechslung gelegt hätten: Im Karriere-Modus gibt es zwar viel zu tun, aber meistens reduziert sich das Geschehen auf wüstes Dauerfeuer – wechselbare Waffen wie z.B. beim ähnlich gelagerten "187 Ride or Die" wären eine feine Sache gewesen. Dafür geht's auch online mit voller Wucht zur Sache, und ohnehin ist "Full Auto" ideal, um sich zwischendurch auszutoben.



360 Waffen gibt's nur im Doppelpack. Grundsätzlich gilt: Je stärker die Frontwaffe, desto schwächer die Heckverteidigung.



360 Im Rennen könnt Ihr jederzeit das Schnell-Replay aktivieren und in Echtzeit das Geschehen im Detail betrachten.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	8
Online	8
System	360

USK-Rating 12 | Preis: ca. 65 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 Februar
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Pseudo Interactive, USA
Hersteller: Sega
Website: www.sega.de

Pro
- + gelungener Mix aus Action und Rennspiel
- + Streckenumgebung komplett zerstörbar
- + Schnell-Replay-Funktion
- + detailverliebte Optik...

Contra
- – ...die leider ins Ruckeln kommt
- – wenig Rennvariationen

Alternativen:

PS2	187 Ride or Die (77%, MAN!AC 10/05)
Xbox	187 Ride or Die (77%, MAN!AC 10/05)
NGC	Cel Damage (36%, MAN!AC 07/02)

Full Auto



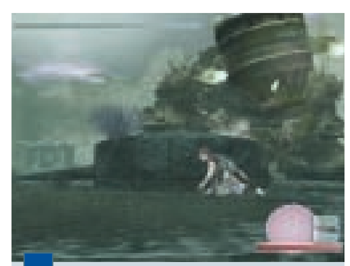
Xbox 360
Grafik 80 %
Sound 76 %
78 % Spielspaß

Schickes Action-Rennspiel mit riesigem Zerstörungspotenzial, aber Problemen bei der Bildrate.





Shadow of the Colossus



PS2 Hinter diesem Säulenfragment sucht Ihr Deckung vor Beschuss.



PS2 Jetzt aber schnell nach oben ziehen, bevor das Monstrum Euch mit den Lichtstrahlen aus seinen Hörnern erwischt. Die Vorsprünge und Erhebungen auf seinem Helm sind dabei willkommene Kletterhilfen.

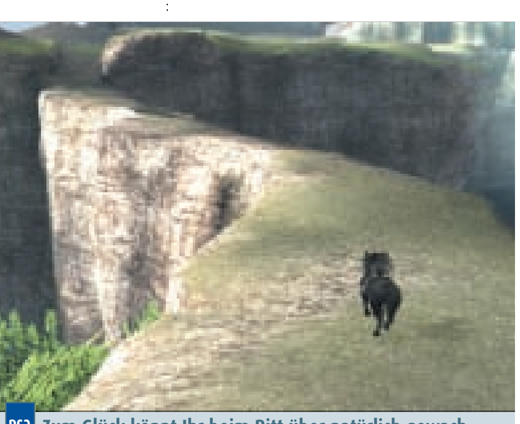
Die einen bezeichnen es als Kunst, die anderen als Grafikdemo – aber eines ist "Shadow of the Colossus" auf alle Fälle: ein Spiel rund um die schönste Nebensache der Videospielwelt – den Endgegner. Wo Ihr bei anderen Titeln erst Horden von Otto-Normal-Schlachtvieh niedermähen und Euch durch verwinkelte Levels schlagen müsst, führt Euch der Titel von Sonys japanischem "Ico"-Team ohne Umschweife zum Obermotz – das Ziel ist der Weg.
Versteht sich also fast schon von selbst, dass diese Bosse mehr hermachen müssen als der durchschnittliche Erzmagier oder Drache. Die "Shadow of the Colossus"-Endgegner werden ihrem Titel – bis auf wenige Ausnahmen – bereits durch ihre gigantischen Ausmaße gerecht: Berghohe Kolosse stapfen durch menschenverlassene Ebenen, pflügen prustend durch riesige Binnenmeere, rauschen kreischend durch die Lüfte oder verharren in einer antiken Arena so lange als regloser Steinhaufen, bis ein argloser Abenteurer über ihren Schlafplatz stolpert und für ein wenig Abwechslung sorgt. Richtig: Hier kommt Ihr ins Spiel!

David gegen Goliath

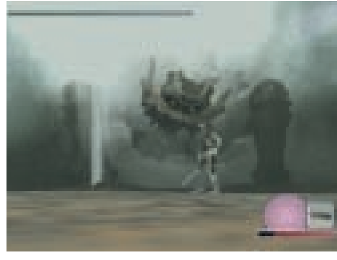
Oder passender: Mücke gegen Elefant. Denn mehr seid Ihr in den Augen von schwertschwingenden Golems, rauschebärtigen Megatrollen und pelzigen Leviathanen nicht – erstaunlich genug, dass Euch die einsamen Bewohner der "Colossus"-Welt überhaupt wahrnehmen. Diese Titanen sind die fleisch-, fell-, knochen- und steingewordenen Inkarnationen leibhaftiger Götter: Das Abbild einer jeden Nemesis ruht in einem überirdischen Tempel – dem Ausgangspunkt Eurer Gigantenhatz. Hier schlummert außer den Göttern auch der Grund für Eure selbstmörderische Mission. Wie so oft geht es um die Rettung einer schönen Maid – einer reichlich toten übrigens. Die im wahrsten Sinne des Wortes sterbensbleiche Schönheit liegt von Euch sorgsam auf einen Altar gebettet und harrt ihrer Erweckung durch die mystischen Kräfte einer höheren Instanz. Aber die verlangt einen hohen Preis: Bevor sie Eure Liebste aus dem Reich der Toten zurückholt, müsst Ihr Euch ihre Wertschätzung verdienen – und was wäre dazu geeigneter, als eine Prüfung, bei der selbst dem legendären Herakles die Haare zu Berge gestanden hätten? Wie praktisch, dass die passenden Testobjekte im Umland des Tempels auf ihre Entdeckung warten: 16 übernatürliche Wesen lauern in der weitläufigen Spielwelt nur auf ein übermütiges Menschlein, dass genügend Mumm, Grips und Muckis hat, um ihnen zu beweisen, dass Größe allein noch keinen Riesen macht.

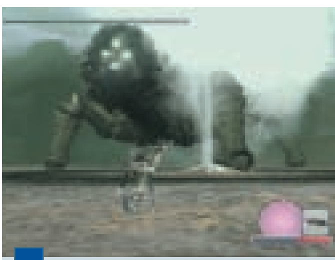


PS2 Ein Mann und sein Pferd: Wo es so schattig ist wie hier, fällt die Wegfindung schwer.

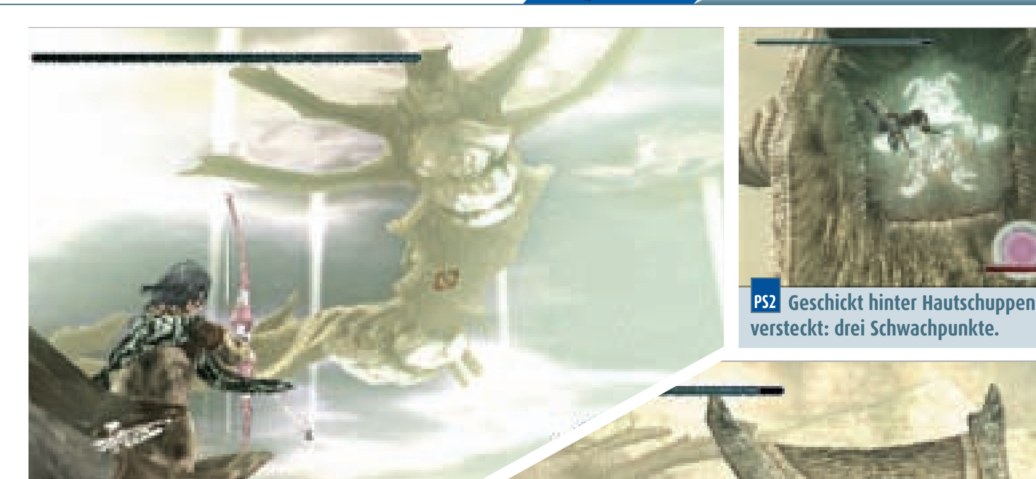


PS2 Zum Glück könnt Ihr beim Ritt über natürlich gewachsene Brücken wie diese hier nicht in die Tiefe stürzen!





PS2 Lockt diese Bestie über einen Geysir, dann landet sie auf der Seite.



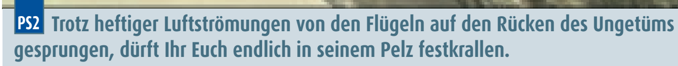
PS2 Um diesen Koloss zu locken, müsst Ihr ihn vom Pferd aus beschießen.

PS2 Geschickt hinter Hautschuppen versteckt: drei Schwachpunkte.





PS2 Habt Ihr die Hautsäcke der Riesenlibelle zum Platzen gebracht, geht sie in den Sinkflug. Überholt sie und springt auf die gesenkten Flügel!



PS2 Trotz heftiger Luftströmungen von den Flügeln auf den Rücken des Ungetüms gesprungen, dürft Ihr Euch endlich in seinem Pelz festkrallen.

Ritt ins Land der Riesen

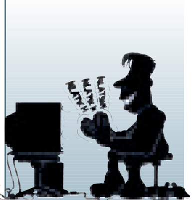
Aber bevor Ihr den größten Gegnern im PS2-Kosmos Auge in Auge gegenübersteht, müsst Ihr erst einmal hinkommen. Aber wie bereist man eine Welt, die nur von Giganten bevölkert wird – und in der man selbst für den Weg zum Tabakladen an der Ecke drei Tagesmärsche braucht? Abhilfe schafft Euer Freund, das Pferd: Das brave Tier begleitet Euch von Anfang an – und trägt Euch mehr oder weniger willig von einem Koloss zum nächsten. Zwar verhält sich Euer Freund mitunter ganz schön bockig (hat wohl ein Maultier im Stammbaum), aber auf seinem Rücken reist es sich gleich dreimal so schnell: Vom langsamen Trab bis hin zum rasenden Galopp beherrscht Euer Gefährte alle Tempi, die ein Pferd von Videospielwelt braucht, um seinen Reiter sicher ins Ziel zu bringen oder mit ihm bei allzu arger Bedrängnis blitzschnell davon zu preschen – treibt es einfach mit der X-Taste so lange an, bis es in die gewünschte Gangart verfällt. Außerdem dürft Ihr noch während des Ritts Euren Bogen spannen, um Eure Widersacher dann gemütlich vom Pferderücken aus mit Pfeilen zu spicken. Die meisten Kolosse haben für Euren Zahnstocher zwar bestenfalls ein müdes Schnauben übrig – aber immerhin erregt es ihre Aufmerksamkeit. Außerdem hat jeder Riese seine Achillesferse, und den einen oder anderen bringt Ihr durch einen Schuss in dieselbe sogar zum Sturz.

Und wo wir schon mal bei Euren Waffen sind: Außer dem bereits zitierten Flitzebogen hat Euer Anime-Held das obligatorische Schwert im Gepäck. Und das taugt nicht nur als Koloss-Piekser – das magische Mordwerkzeug weist Euch außerdem den Weg zu Eurem Bestimmungsort. Zieht Ihr die Klinge blank, reflektiert sie das Sonnenlicht, und wo immer sich die Lichtstrahlen bündeln, da stimmt die Reiserichtung! Und wer keine Aversion gegen die Schüttel- und Rüttelfunktion seines Pads hat, der lässt sich zusätzlich von feinen Vibrationssignalen leiten: Je näher Ihr dem Ziel seid, desto mehr rüttelt's – vorausgesetzt, Ihr habt Euer Schwert gezückt und die Sonne lacht. Denn wo es kein Licht gibt, da kann auch nichts reflektiert werden. Trotzdem fällt die Reise nicht immer leicht: Berge, Täler, Schluchten, verwinkelte Felsenlabyrinthe, zugewucherte Höhlen, schmale Grate und leicht zu übersehende, schmale Passagen sorgen trotz aller Orientierungshilfen dafür, dass Ihr Euch manchmal hoffnungslos verfranst oder sogar den falschen Giganten-Hort erreicht. Ob Ihr auf Eurem Ritt das Fehlen von Bewohnern und normalem Gegner-Fußvolk als Fluch oder Segen empfindet, das müsst Ihr mit Euch ausmachen. Aber um es noch mal in aller Deutlichkeit zu sagen: Bis auf ein paar Flattermänner am Firmament herrscht gähnende Leere in dieser Welt.

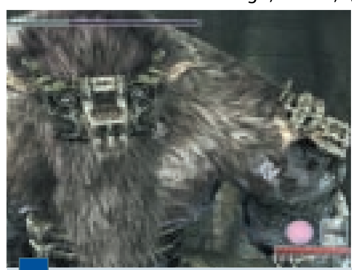
Bergbesteigung

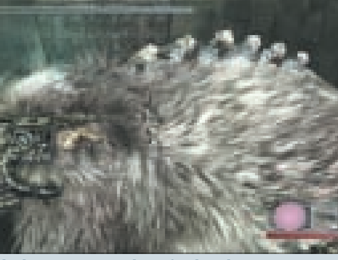
Aber was, wenn Ihr Eurem Feind endlich gegenübersteht? Ob bizarres, Laser spuckendes Schildkrötenwesen, gewaltiger Vogel, ungestümer,

Robert Bannert



Ein Spiel, das die Abenteurer-Gemeinde polarisiert: Die einen loben "Shadow of the Colossus" als das erhabenste Kunstwerk seit PS2-Gedenken, die anderen wiederum lässt's kalt. Ein Spiel nur mit Endgegnern? Wen juckt's? Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen: Wie mit seinem inoffiziellen Vorgänger "Ico" präsentiert uns Sony ein fast schon virtuos inszeniertes Abenteuer, und an die Begegnungen mit den ersten Kolossen werden wir uns noch in Jahren erinnern. Aber tolles Ambiente, künstlerische Ambitionen und fast schon lebensechte Kunstpelze machen noch kein epochales Spiel. Denn wie bei "Ico" haben sich die Entwickler so sehr verkünstelt, dass sie elementare Grundregeln des Spieldesigns vernachlässigt haben: Kameraführung bzw. Steuerung entpuppen sich als höchst unzuverlässig, und eine entvölkerte Spielwelt ist nicht jedermanns Sache. Am meisten nerven aber die auf Dauer monotonen Koloss-Kämpfe: hochklettern, im Fell festhalten, Schwachpunkt sondieren, Schwert zücken, zustechen – das war's. Zwar bemüht man sich darum, dieses Konzept so oft wie möglich zu variieren, aber unterm Strich ist's stets derselbe Brei.



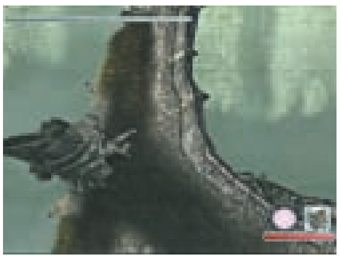


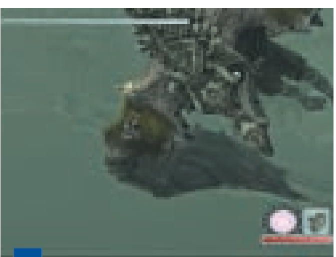
PS2 Rübezahl war nichts dagegen: Diesen behaarten Burschen findet Ihr in einem unterirdischen Tempelbau. Seine wunden Punkte sind Kopf und Rücken.



PS2 Komische Klettertechnik: Euer Held lässt sich von Sims zu Sims fallen.

PS2 Weckt die Aufmerksamt des gigantischen Piepmatzes mit dem Bogen (oben). Sobald er in den Sinkflug geht, springt Ihr auf!





PS2 Schlägt der Vogel mit den Flügeln, findet Ihr keinen sicheren Stand.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 – Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken im 50Hz-Modus, Originalgeschwindigkeit
E/D: Kauderwelsch-Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ genial gigantische Gegner
+ atemberaubendes Ambiente
+ künstlerische Inszenierung

Contra
– konfuse Kameraführung
– Kampfkonzept auf Dauer eintönig
– bockige Steuerung, bockiger Gaul

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Shadow of the Colossus

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 76 %
77 % Spielspaß

Kolossal kunstvolles Endgegner-Aufgebot, das leider von spielerischen Macken entkräftet wird.

schwer gepanzerter Monsterstier oder ein wütender Brocken auf zwei Beinen – wie wollt Ihr einem Wesen beikommen, das mit Godzilla & Co. in einer Liga spielt? Die Lösung: Schwert, Rüstung und Fell. Ersteres zeigt Euch – wie gehabt durch Lichtbündelung – wo die Schwachpunkte der Bestie liegen. Mit Hilfe von den anderen beiden findet Ihr den Halt, den Ihr braucht, um diesen lebendigen Berg zu besteigen. Schwere, verwitterte Armschienen, verwinkelte Gürtelschnallen oder massive Panzerungen muten an wie die Mauern einer Burg und laden Euch mit ihren Simsen, Vorsprüngen und Strukturen förmlich zum Kraxeln ein. Und für den perfekten Gipfelsturm-Genuss gibt's dann noch das flauschig weiche Fell Eurer Widersacher: Ob kuscheliger Bauchpelz, Flügelfell oder verfilzter Zottelbart – nahezu jeder Koloss verfügt über eine derartig dichte Körperbehaarung, dass Ihr Euch mühelos daran festhalten könnt. Erst wenn das Ungetüm realisiert, welche Laus ihm da gerade durch den Pelz huscht, wird's ungemütlich: Dann wedelt und schlackert die Bestie wie wild mit den Gliedmaßen, um Euch abzuschütteln. Dann ist Vorsicht angesagt: Eine Anzeige unten rechts im Bild gibt Aufschluss darüber, wie viel Muskelschmalz Ihr noch übrig habt, um Euch trotz massiver Schüttel-Offensive festzuhalten. Je länger Ihr Euch verbissen ins Fell krallen müsst, desto mehr schrumpft der Kringel zusammen. Also seht zu, dass Ihr so schnell wie möglich eine Stelle auf dem gewaltigen Körper unter Euch findet, die zumindest zeitweise sicheren Stand verspricht – z.B. zwischen den Schultern oder auf dem gewaltigen Schädel des massigen Monstrums. Sobald Ihr Fell oder Felsenpanzer los lasst und Eure ausgeleierten Arme ruhen, schwillt der Mucki-Kringel wieder an: Ihr seid fit für die nächste Abschüttel-Attacke!

Aber weil Angriff nach wie vor die beste Verteidigung ist, zückt Ihr am besten bereits bei Bespringung des Brockens Euren Käsedolch. Nur wenn Ihr das magische Schwert in Händen haltet, werden die Runen des Kolosses sichtbar: grün glühende Symbole, die dem Dämon ihre Kraft verleihen und zugleich sein einziger Schwachpunkt sind. Sobald Ihr das Zeichen ausgemacht habt, rammt Ihr beherzt Eure Waffe hinein – und schon sprudeln fontänengleich Kubikmeter schwarzer Lebenssaft aus der Wunde. Behaltet hierbei nicht nur Eure eigene Kraftanzeige (verrät auch, wie kräftig Ihr noch zustecht), sondern vor allem die Eures 'Opfers' im Auge. Verschwindet nach exzessiver Malträtur durch Euer Schwert das Symbol, nicht aber die letzten Energiereserven Eures Opfers, habt Ihr eine Schwachstelle übersehen. Irgendwo auf dem gigantischen Körper versteckt sich noch eine Rune. Erst wenn Ihr auch die ordentlich gepierct habt, geht die Monstrosität zu Boden: Der Koloss stürzt, die Erde gerät ins Wanken – und aus dem Körper des Gefallenen greifen ätherische Tentakel nach Eurem Helden. Die Schattenkörper durchbohren Euren Leib – und lassen die nächste Inkarnation Eures Konterfeis im Tempel wieder auferstehen. Von tuschelnden Schemen umringt wird Euer Leichnahm wieder mit Leben erfüllt, um die Reise dorthin anzutreten, wo der nächste Schatten hinfällt: der Schatten des Kolosses. *rb*

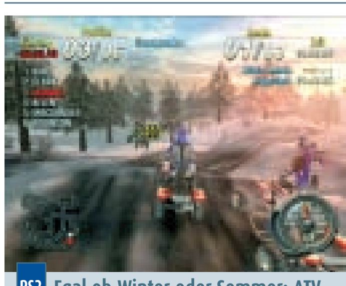
Oliver Schultes



Was hab' ich mich auf "Shadow of the Colossus" gefreut – nur, um jetzt mit meiner Enttäuschung so hartnäckig zu kämpfen wie mit den steinernen Giganten im Spiel. Hinter Sonys Endgegner-Parade steckt eine brillante Idee, keine Frage. Leider hapert's an der Umsetzung: Die grafische Opulenz wird mit Rucklern bezahlt, der virtuelle Kameramann wackelt verschreckt von den Kolossen schon mal wild mit dem Objektiv und die Steuerung ist von der Genauigkeit eines "Zelda" so weit entfernt wie der frisch erwachte Held vom nächsten Gegner. Trotz dieser Macken übt "Shadow of the Colossus" mit seinem frischen Spielprinzip eine enorme Faszination aus, die mich immer wieder zum Pad greifen lässt. Ganz nach dem Motto: 'Einer geht noch!'

ATV Offroad Fury 3




PS2 Egal ob Winter oder Sommer: ATV-Fahrer treten zu jeder Jahreszeit an.


PS2 Die Minispiele könnt Ihr leider nur mit menschlichen Gegnern zocken.

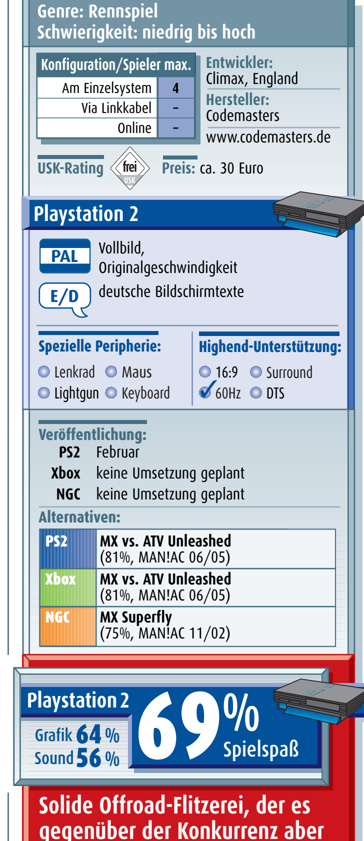
Die "ATV Offroad Fury"-Serie hat in Europa seit jeher einen schweren Stand: Das Debüt erschien noch planmäßig über Sony, der Nachfolger kam aufgrund der Entwicklerübernahme in Europa mit Verspätung bei THQ unter. Noch viel länger gebraucht hat jetzt der dritte Teil, bis sich nun Codemasters erbarmte.

Stammten die ersten beiden Episoden von den Rainbow Studios, ging der Auftrag diesmal an die Rennspielkenner von Climax (u.a. "MotoGP" für Xbox) – spielerisch wirkt sich der Wechsel allerdings nicht aus. Wie immer flitzt Ihr mit kleinen, aber PS-starken Vierrädern über allerlei unebenes Gelände. Je nach gewählter Meisterschaft oder Karriere gebt Ihr Euer Können auf künstlich errichteten Kursen vor einer Stadionkulisse zum Besten oder saust über Rundstrecken, die sich aus dem natürlichen Gelände ergeben. Wichtig ist neben einer präzisen Lenkung das 'Vorladen', durch das Ihr mittels Gewichtsverlagerung die Sprungweite beeinflusst, um so möglichst optimal Unebenheiten im Terrain auszugleichen.

Neben den Meisterschaften könnt Ihr auch bei Freestyle-Events Euer Trickkönnen zeigen, Checkpoint-Rennen bauen oder gegen Kumpels zu ATV-Ballspielen antreten. *us*

Ulrich Steppberger

Verdammt spät dran: "ATV Offroad Fury 3" hat in Europa so viel Verspätung, dass es schon seit Längerem deutlich überlegene Konkurrenz gibt. Grundsätzlich macht die Flitzerei nicht viel falsch, erinnert aber trotz Entwicklerwechsel frappierend an die Vorgänger – dazu sieht die Grafik sogar einen Tick schwächer aus und das Streckenangebot wurde geschrumpft. Dafür stimmt die Fahrphysik mit einer guten Portion Anspruch und einige der Minispiele (die leider nur mit Freunden funktionieren) machen ordentlich Spaß. Trotzdem hält sich die Abwechslung in Grenzen, was besonders gegenüber der THQ-Konkurrenz "MX vs. ATV Unleashed" auffällt – die hat deutlich mehr Kurse und Vehikel zu bieten. Für schmale Geldbeutel ist "ATV Offroad Fury 3" aber okay.


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Climax, England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz ✓, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

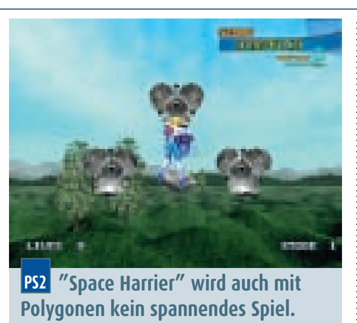
Alternativen:
PS2 MX vs. ATV Unleashed (81%, MAN!AC 06/05)
Xbox MX vs. ATV Unleashed (81%, MAN!AC 06/05)
NGC MX Superfly (75%, MAN!AC 11/02)

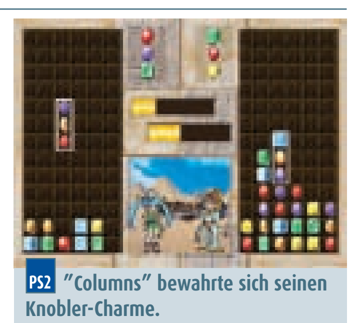
Playstation 2
Grafik 64 %
Sound 56 %
69 % Spielspaß

Solide Offroad-Flitzerei, der es gegenüber der Konkurrenz aber an Umfang und Glanz mangelt.

Sega Classics Collection


PS2 Naja: "Out Run"-Fans sind mit der 2006er-Auflage besser bedient.


PS2 "Space Harrier" wird auch mit Polygonen kein spannendes Spiel.


PS2 "Columns" bewahrte sich seinen Knobler-Charme.

Nach zwei "Sonic"-Sammlungen bringt Sega ein Retro-Pack der ungewöhnlichen Art: In Japan werden seit Längerem regelmäßig dezent modernisierte Updates der hauseigenen Automaten- und Modulbibliothek in der "Sega Ages"-Reihe veröffentlicht. Während dort aber immer nur ein Spiel pro Folge verkauft wird, gönnt uns Sega im Westen gleich neun Titel auf einer DVD zum Sparpreis – im Gegensatz zur US-Veröffentlichung müssen wir allerdings auf die SciFi-Action "Alien Syndrome" verzichten. Den Weg zurück in die Öffentlichkeit findet dagegen die Barbarenmetzelei "Golden Axe": Sie prangt jetzt nicht mehr auf der Indexliste der BPjM. Ansonsten wird gerast ("Out Run", "Virtua Racing" und "Monaco GP"), geballert ("Space Harrier" und "Fantasy Zone") sowie geschickt gerätselt ("Columns" und der knuffige Doppelpack "Bonanzo Bros." und "Tant R"). Alle Vertreter bekamen mehr oder weniger offensichtliche Polygon- oder 3D-Kuren verpasst und wurden teils spielerisch leicht modifiziert oder z.B. mit neuen Rennstrecken ergänzt – die klassischen Original-Fassungen fehlen dagegen, ebenso wie sonstiges Bonus-Material. *us*

Ulrich Steppberger



Irgendwie erinnert mich die "Sega Classics Collection" an einen Massencrash: Eigentlich will man nicht hinschauen, aber einen gewissen Reiz übt das Kuddelmuddel doch aus. So richtig überzeugend ist die vermeintlich neumodische Schönheitsoperation bei kaum einem der angebotenen Titel: Einige büßen überraschend gegenüber ihrem alten Bitmap-Kleid deutlich an Charme ein. Auch spielerisch hat die Auswahl einige dröge Vertreter wie "Monaco GP" zu bieten, "Golden Axe" spielt sich in der Neuauflage sogar schlechter. Immerhin konnten die Entwickler bei "Columns" wenig falsch machen und sie wahrten den historischen Wert von "Virtua Racing". Ingesamt bleibt aber ein fader Beigeschmack – besonders das Fehlen der Originale ist schwach.


Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: 3D Ages, Japan
Hersteller: Sega
www.sega.de
USK-Rating: 12
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2
PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Namco Museum 50th Anniversary (Test auf Seite 92)
Xbox Namco Museum 50th Anniversary (Test auf Seite 92)
NGC Namco Museum 50th Anniversary (Test auf Seite 92)

Playstation 2
Grafik 42 %
Sound 35 %
46 % Spielspaß

Durchwachsene Sammlung von fragwürdig überarbeiteten Klassikern – eher kurios als gelungen.





DTM Race Driver 3



XB Auf den engen Stadtkursen wie hier in Adelaide ist das Überholen eine verzwickte Angelegenheit. Derbe Rempler stehen an der Tagesordnung.



PS2 Die Monstertrucks überraschen mit schwabbeliger Federung, einem gigantischen Drehmoment und ihrer schieren Größe.

Nur noch zwei Runden: Der hart erkämpfte dritte Platz wurde mit zahlreichen Rangeleien und Beulen an meinem V8-Supercar erkauft. Um die Meisterschaft zu gewinnen, muss ich mich aber an die Spitze setzen – allerdings bauen meine Reifen ab. Nur mit sanfterem Kurvenfahren halte ich mich auf der Piste – sonst droht ein Abflug. Doch genau das passiert den Streithähnen vor mir. Die beiden duellieren sich vor der Haarnadel. Ich ziehe vorbei und komme als Erster auf die Zielgerade. Die Meisterschaft ist mein!

Codemasters' Edel-Raser "DTM Race Driver 3" hat lange auf sich warten lassen und schürte bereits so manche Hoffnungen, die z.B. ein "Gran Turismo 4" nicht halten konnte. Zu Recht? Aller Einstieg ist einfach: Ungeduldige dürfen sofort mit dem 'DTM Schnellstart' beginnen. Denn anders als im Prequel sind die deutschen Tourenwagen der Saison von 2005 direkt verfügbar und müssen nicht freigespielt werden. Doch diese Meisterschaft ist nur einer kleiner Teil im umfangreichen Options-Dschungel: Zusätzlich vergnügt Ihr Euch mit freigespielten Cups und aufgemotzten Karriere-Modi. In der 'Profikarriere' absolvieren Könner verschiedenste Fahrklassen nach Kategorien: Classics, GT-Sportwagen, Oval-Rundkurse, Tourenwagen, Offroad oder Open-Wheel-Boliden. Jede Sparte besitzt fünf bis 15 Meisterschaften, die wiederum aus mehreren Rennen bestehen. Daneben erwartet Euch ein weiterer Karriere-Modus und das Herzstück des Spiels: die Welttournee.

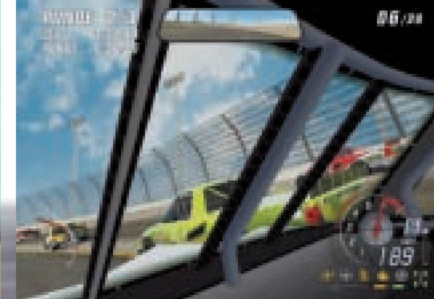
Hier gibt's viel zu tun: Ihr arbeitet Euch in 32 Rängen hoch, die aus ein bis drei Meisterschaften bestehen. Meist muss eine bestimmte Platzierung am Ende der Saison erzielt werden. Pro Rang genügt zwar der Gewinn eines einzelnen Cups – Perfektionisten haben aber die Gelegenheit, jede Meisterschaft einzeln zu absolvieren. Daneben gibt's ein Wiedersehen mit Eurem Teamchef, der Euch in allerlei Zwischensequenzen auf die nächste Meisterschaft vorbereitet und Tipps gibt – eine müde Soap-Story wie im Vorgänger bleibt Euch diesmal aber erspart.

Start your engines!

Doch bevor Ihr im Cockpit Platz nehmt, darf am Setup geschraubt und die optionale Qualifikation gefahren werden, um Eure sonst zufällige Startposition zu verbessern. Dann wird's ernst: Am Start kommt's auf gute Reaktion und einen sensiblen Gasfuß an. Sonst drehen die Reifen durch und Ihr findet Euch am Ende des Feldes wieder. Am bereits vorbildlichen Fahrverhalten der Vorgänger wurde weiter gefeilt – so fanden noch mehr Simulations-Aspekte Einzug: Neben Reifenabnutzung werden u.a. sogar Luftströmungen erfasst, um den Anpressdruck des Boliden auf der Straße zu simulieren. Wie schon in der PS2-Version des Vorgängers darf die 'Pro-Simulation' zugeschaltet werden. Profis aktivieren damit realistisches Handling, originalgetreues Kiesbett sowie verschärften Schaden.

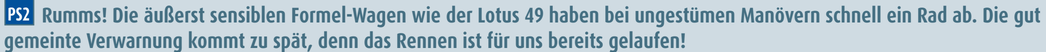
Für Überraschungen sorgt immer wieder das Handling verschiedenster Vehikel: Ein frontgetriebener Renault Clio mit 190 PS verhält sich natürlich



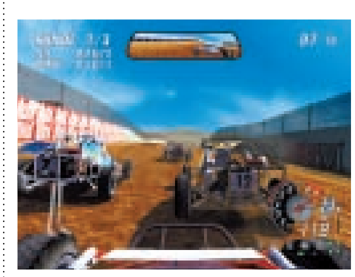


XB Per Schultertasten bzw. rechtem Analogstick blickt Ihr nach links und rechts – besonders nützlich bei Positionskämpfen und Windschattenduellen in Oval-Rennen.




PS2 Rumms! Die äußerst sensiblen Formel-Wagen wie der Lotus 49 haben bei ungestümen Manövern schnell ein Rad ab. Die gut gemeinte Verwarnung kommt zu spät, denn das Rennen ist für uns bereits gelaufen!







PS2 Rallyes, Buggys, DTM oder Indycar sind nur ein Bruchteil der vielen Cups.

deutlich gutmütiger als ein mittelmotoriger F-1-Bolide mit 900 PS. Zusätzlich verändern sich auch Ideallinie und Bremspunkte. Mit jedem neuen Vehikel lernt Ihr so eine der 100 Strecken jedes Mal neu kennen. Diese bestechen durch ihre originalgetreue Umsetzung: Das Pisten-Arsenal reicht von komplexen Rennkursen wie Hockenheimring oder Silverstone über Stadtkurse wie den Norisring bis hin zu Ovalen wie Indianapolis.

Garage satt

Überhaupt sind die verschiedenen Autoklassen eine der größten Stärken des Titels. So kutschiert Ihr legendäre Silberpfeile und sensible Grand-Prix-Zigarren aus den 1960ern ebenso wie moderne Formel-Raketen. Daneben bringen diverse GT-Sportwagen vom Schlage eines Nissan 350Z, Ferrari 360 oder Lamborghini Diablo Freude am Fahren. Auch schwermütige Dakar-Wagen und moderne wie klassische Rallye-Boliden fehlen nicht. Abseits des Asphalts geht's rund beim Rallyecross gegen Kontrahenten bzw. bei Einzel-Etappen gegen die Zeit. Die Offroad-Rasereien sind im Vergleich zum Vorgänger deutlich exakter zu steuern, aber auch fordernder ausgefallen. Ebenso reizvoll ist eine Runde mit dicken Renn-LKWs, Buggys sowie Monstertrucks mit ihrer mächtigen Bereifung.

Der Kampf mit dem Grenzbereich und der Ideallinie bleibt nicht der einzige: Bis zu 20 Kontrahenten wollen vor Euch ins Ziel kommen. Die flexible Gegnerintelligenz macht zwar auch mal Fehler, nutzt aber jede Chance zum Überholen. Trotzdem solltet Ihr aufpassen, die Rivalen nicht zu harsch von der Piste zu schubsen oder blindlings die Strecke abzukürzen. Denn eine wichtige Neuerung betrifft das Regelsystem. Mittels Flaggen verwarnen und bestrafen Euch virtuelle Rennkommissare mit

▪▪▪ Alles im Blick ▪▪▪

Die stark erweiterte Bildschirmanzeige von "DTM Race Driver 3"

Fahrzeug-Schwerpunkt Der gelbe Kreis markiert den wandernden Schwerpunkt.

Drehzahl Wie hoch dreht der Motor?

Gang Der aktuell eingelegte Gang.

Benzin Vorsicht bei langen Rennen: Die Anzeige blinkt, bevor der Tank leer ist – jetzt aber schnell an die Box!

Gas Zeigt an, wieviel Stoff Ihr gebt.

Bremse Die Leiste zeigt die Bremskraft.

Geschwindigkeit Vorsicht: Geht nur nicht zu schnell in die Kurven!



Reifenzustand Grün bedeutet guter Grip, rutschig wird's bei Gelb, gefährlich bei Rot. Dann kann der Reifen schnell platzen.

Fahrzeugzustand
Die unteren fünf Symbole markieren Defekte am Vehikel mittels Farben: Grau bedeutet keine Probleme – Gelb, Orange und Rot kündigen leichten, mittleren bzw. schweren Schaden an. So solltet Ihr umsichtig fahren, um Getriebe (1), Lenkung (2), Federung (3), Motor (4) und Räder (5) zu schonen. Zusätzlich zeigen die Balken unter dem Motor- (4) und Radsymbol (5) die entsprechende Betriebstemperatur.

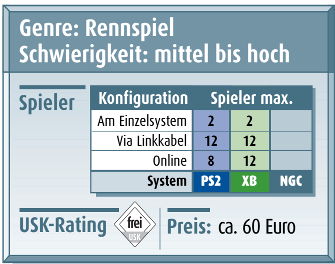
Ulrich Steppberger

So viel Motorsport auf einer DVD: "DTM Race Driver" schlägt in Sachen Abwechslungsreichtum die versammelte Raser-Konkurrenz deutlich. Gerade die ausgefalleneren Vehikel bringen noch mehr Pfiff in die Tempobolzerei, mit Monstertrucks und Strand-Buggys flitzt es sich schon ungewöhnlich. Schade finde ich nur, dass der Story-Modus sich auf wenig aussagekräftige und nicht mehr so toll animierte Schnipsel reduziert – die Kontrahenten wiederum blieben so giftig wie beim Vorgänger und schnuppern nach einer Siegesserie reichlich aggressiv an Eurer Stoßstange. Technisch nutzen sowohl PS2 als auch die etwas detailreichere Xbox-Fassung die Hardware gut, setzen sich vom Vorgänger aber grafisch nur noch wenig ab – Motorsportlern ist das egal, denn "DTM 3" ist Klasse.







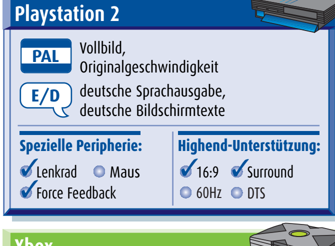


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	12	12	
Online	8	12	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

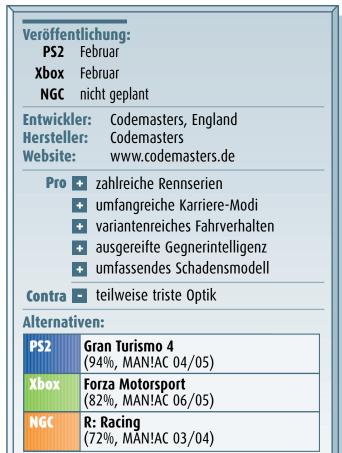
Spezielle Peripherie: ✔ Lenkrad ○ Maus ✔ Force Feedback
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9 ✔ Surround ○ 60Hz ○ DTS



Xbox

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✔ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9 ✔ Dolby Digital ✔ 60Hz ✔ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC nicht geplant

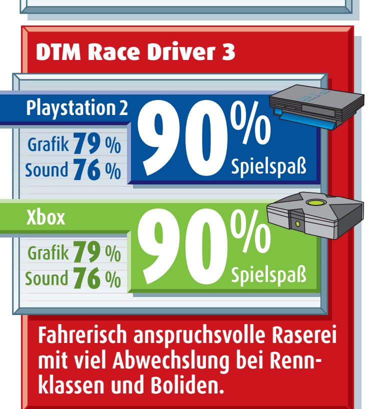
Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
Website: www.codemasters.de

Pro
+ zahlreiche Rennserien
+ umfangreiche Karriere-Modi
+ variantenreiches Fahrverhalten
+ ausgereifte Gegnerintelligenz
+ umfassendes Schadensmodell

Contra
- teilweise triste Optik

Alternativen:

PS2	Gran Turismo 4 (94%, MAN!AC 04/05)
Xbox	Forza Motorsport (82%, MAN!AC 06/05)
NGC	R: Racing (72%, MAN!AC 03/04)



DTM Race Driver 3

Playstation 2: Grafik 79 % – Sound 76 % – **90%** Spielspaß
Xbox: Grafik 79 % – Sound 76 % – **90%** Spielspaß

Fahrerisch anspruchsvolle Raserei mit viel Abwechslung bei Rennklassen und Boliden.

"Die 'DTM'-Reihe steht schon immer für Quality-Racing"

Wir befragten Matthew White, Chief Game Designer von "DTM Race Driver 3".

Was ist die größte Verbesserung bei "DTM Race Driver 3"?
White: Wir haben viel getan, um den Titel noch mehr zu einer Motorsport-Simulation zu machen. Wir wollen dem Spieler ein breit gefächertes Spektrum an Motorsport und einen höheren Realismusgrad bieten.

Letzten Herbst machte der Titel schon einen fertigen Eindruck. Warum kommt er erst jetzt raus?
White: Für uns war der Spielinhalt sehr wichtig. Wir implementierten die aktuelle DTM-Saison und auch die V8-Supercars. Dazu mussten wir aber die Stärken aller Fahrzeuge überprüfen. Daneben war es wichtig, das Fahrzeughandling und den Spielspaß genau aufeinander abzustimmen. Es wäre einfach gewesen, alle Elemente ohne Feintuning ins Spiel einzubauen und herauszubringen. Wir investieren aber viel Zeit in ein korrektes Fahrverhalten, den Spielspaß und eine ausgereifte KI. Die "DTM"-Reihe steht schon immer für 'Quality-Racing'.

Was wurde nun noch realistischer?
White: Im Grunde simulieren wir mehr Elemente der Fahrzeug-Physik. Wie in der Realität konstruierten wir jedes Auto vom Chassis weg. Wir erhalten technische Daten von Autoherstellern und Rennteams, die wir analysieren und in unser Physik-Modell einbauen.

Wie kann man ein Rennauto originalgetreu umsetzen?
White: Glücklicherweise sind wir in Großbritannien beheimatet, wo Motorsport groß geschrieben wird. Unser Studio ist nur eine halbe Stunde von der Silverstone-Rennstrecke entfernt. Wir haben gute Beziehungen zu verschiedenen Rennteams wie z.B. Alan-Docking-Racing, einem britischen Formel-3-Team. Wir verbrachten viel Zeit bei Testtagen, sprachen mit den Fahrern, den Ingenieuren und Mechanikern. Wir lernten, die Fahrzeug-Performance zu begreifen.

Was bringen die neuen Bildschirm-Anzeigen?
White: Der Spieler soll verstehen, was mit dem Auto passiert. Die Schwerpunkt-Anzeige z.B. markiert die Masse, die sich innerhalb des Fahrzeugs während des Rennens bewegt. Ein geübter Fahrer kann so sehr sanft über den Kurs rasen. Aber auch unerfahrene Spieler werden möglichst einfach mit viel Hintergrundinfos versorgt.

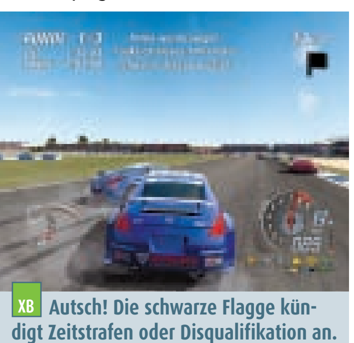
Zusatzzeit oder gar einer Disqualifikation bei unfairem Verhalten.
Doch nicht nur wegen Strafen solltet Ihr Kontakt meiden. Ihr tragt nämlich schnell Schäden am Vehikel davon – und diese wirken sich nicht nur in Form von Beulen und gesprungenen Scheiben aus. Getriebe, Lenkung, Federung, Motor, Aufhängung und Reifen können beschädigt oder sogar zerstört werden. Wenn's aus der Haube qualmt oder ein Reifen wegen Abnutzung platzt, ist das Rennen vorbei.
Als Retter in der Not fungiert der Boxenstopp: Bei der Einfahrt wählt Ihr per Menü, ob Reifen gewechselt oder Schäden repariert werden sollen. Unterstützung erhaltet Ihr außerdem per Boxenfunk: Euer Teamchef feuert Euch an, gibt die Entfernung zum nächsten Kontrahenten an und schimpft auch mal über Eure ruppige Fahrweise. Aus vier Rennperspektiven verfolgt Ihr dabei das Geschehen: Cockpit, Verfolger-, sowie Stoßstangen- und Motorhaubenansicht.
In Sachen Optik hat "DTM Race Driver 3" sogar einigen Xbox-360-Titeln etwas voraus: Nämlich eine stabile Bildrate mit 60 Bildern pro Sekunde. Daneben gefallen die Wagen mit auffallend vielen Details auch unter der Karosserie. Das wird allerdings mit teils sehr kargen Strecken bezahlt. Technisch gleichen sich die PS2- und Xbox-Version.
Auch für Mehrspieler wurde gesorgt: Im Splitscreen für zwei Spieler fährt ein reduziertes CPU-Feld mit. Wie schon in Teil 2 dürfen Netzwerk- und Online-Matches ausgetragen werden: Zusätzlich bietet "DTM 3" hier komplett konfigurierbare Rennwochenenden inklusive Training und Qualifying. *ts*



PS2 Viele Strecken dürften auch Formel-1-Fans bekannt vorkommen. Die fahrerischen Eigenheiten jeder Piste wurden sehr gut ins Spiel übertragen.

Thomas Stuchlik

Ein Raser-Traum wird Wirklichkeit! Während andere Titel gerade mal eine Rennserie bieten, trumpft "DTM Race Driver 3" mit einer Armada an Meisterschaften auf. Bei diesem Umfang vergehen viele Spielstunden, bis Ihr alle Boliden auf den Kursen überhaupt gefahren, geschweige denn gemeistert habt. Der ausgefeilte Realismus sowie die vorbildliche Lenkradunterstützung verleihen weitere Spieltiefe und den Pluspunkt an Motivation. Jedes Vehikel trumpft dabei mit einem individuellen Fahrgefühl auf, das erst einmal ausgetestet werden will. Daneben versprechen Online-Duelle mindestens genauso spaßig zu werden wie im Vorgänger. Die Mängelliste ist erfreulich kurz: Die Bildschirmanzeigen sind zu klein und das Flaggensystem nicht so recht durchschaubar – das seitliche Abdrängen von Gegnern wird z.B. oft nicht bestraft. Daneben fehlt der etwas eintönigen Streckenoptik der rechte Pepp – insbesondere die Regenrennen wirken altbacken. Ich vermisse im Streckensortiment außerdem noch die legendäre Nordschleife. Aber: Kein Hobby-Raser sollte sich diese Motorsport-Perle entgehen lassen. Gute Fahrt!

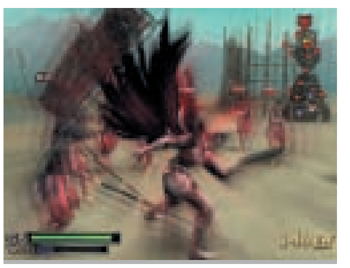


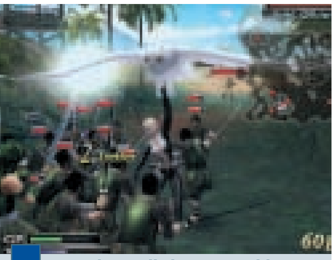
XB Autsch! Die schwarze Flagge kündigt Zeitstrafen oder Disqualifikation an.



Devil Kings

PS2 Zwiespältig: zahlreiche Gegner – hui. Mangelnde Weitsicht – pfui.





PS2 Lasst den tödlichen Mantel kreisen oder holt tierischen Beistand (unten).



PS2 Da fällst du vom Pferd: Die tückische Reitergarnison beeindruckt Ihr am besten mit einer flotten Klingencombo, abgerundet durch stylische Special-FX.

In Capcoms Version vom alten Japan gehen die Uhren anders: Auf dem “Devil Kings”-Schlachtfeld zählen nicht Taktik, Umsicht oder numerische Überlegenheit – stattdessen hackt Ihr Euch mit historisch zweifelhaften Metzelbrüdern durch ganze Hundertschaften anrennender Antagonisten. Historisch zweifelhaft deshalb: Anstatt Euch wie in Koeis “Dynasty Warriors”-Serie in Person chinesischer Normalsterblicher mit traditionellem Kriegsgerät in den Kampf zu schicken, lässt Euch Capcom in die Rollen von hünenhaften Axtberserker, Pistolen tragender Geisha oder Hammer schwingendem Manga-Mädel schlüpfen.

Diese stellen im virtuellen Krieg Ihre mannigfaltigen Fähigkeiten zur Schau: Hackt, schnetzelt, knüppelt, schießt und prügelt Euch mit zwei Standardschlägen durch Feindesscharen und macht ab und an Gebrauch von der stetig wachsenden Spezialenergie. Ist der am unterem Bildrand prangende, violette ‘Wut’-Balken bis auf den letzten Tropfen gefüllt, werdet Ihr zum feurigen Dämonen, lasst Meteoriten herabregnen oder fegt Derwisch-gleich in nie gekannter Geschwindigkeit durch die Reihen. Taktiker heben sich diesen ‘Kick’ für die dickeren Brocken auf: Immer wieder stellen sich Eurem Schwert Generäle und deren furchteinflößendes Kriegsgerät in den Weg. Praktisch, wenn man im Angesicht von Elefantenroboter oder ballerndem Mech-Monster noch einen Super-Move in petto hat.

Kriegswirren

Zentraler Modus von “Devil Kings” ist der Eroberungsfeldzug. Wählt einen der gut zehn Feldherren und macht Euch bereit, die damals bekannte Welt unter Euer Joch zu zwingen. Untermalt von actiongeladenen bis witzigen Render- und Animefilmchen eilt Ihr von Schlacht zu Schlacht und verfolgt Eure Fortschritte auf der Weltkarte. Welchen Feind Ihr als nächstes angreift, bleibt Euch überlassen – zieht in die eisige Tundra, das subtropische Waldland oder erklärt

PS2 Blockt die Angriffe des Azteken-Roboters und fallt Ihm in den Rücken.

einem mesoamerikanischem Aztekenreich den Krieg. Die meist gleich ablaufenden Einsätze werden gelegentlich von Nebenzielen aufgelockert: Durchbrecht die Belagerung einer befreundeten Festung oder sorgt dafür, dass Eure Verbündeten die nächsten Minuten überstehen. Neben massig Erfahrungspunkten wollen nach den Kämpfen auch die gefundenen Gegenstände verteilt werden: Eine neue Rüstung erhöht den Verteidigungswert, ein schärferer Säbel möbelt die Offensivqualitäten auf. Ebenfalls praktisch: Im Verlauf der Kampagne lernt Ihr neue Attacken, die Ihr auf die Schultertasten des PS2-Controllers legt.

Auch nachdem Ihr Herr über sämtliche Reiche seid, geht der Kampf weiter: Euren mühsam aufgepäppelten Helden dürft Ihr durch erneutes Durchzocken weiter verbessern – zudem randaliert Ihr in bereits gemeisterten Arealen im ‘Freien Modus’ nach Lust und Laune. *ms*



Matthias Schmid

Selten hatte ich solch unkomplizierten Metzelspaß. Sollen ruhig andere Genrevertreter mit komplexem Kampfsystem und taktischen Feinheiten auftrumpfen – “Devil Kings” fährt auch ohne diese Dinge gut. Extrem launige Massenschlachten, coole Superattacken und massenweise Gegner, die Euch bereitwillig ins Schwert laufen – Action-Herz, was willst du mehr? Gut, da wären eine schicke Optik, weniger Tearing und spielerische Abwechslung zu nennen. Diese Dinge sollte sich Capcom für einen eventuellen Nachfolger unbedingt zu Herzen nehmen – auf jeden Fall rechtfertigen das simpel-sinnvolle Auflevel-System, die schicken Sequenzen und das groteske Charakterdesign einen zweiten Teil. Dann wär’s allerdings auch Zeit für einen Hauch von künstlicher Intelligenz.

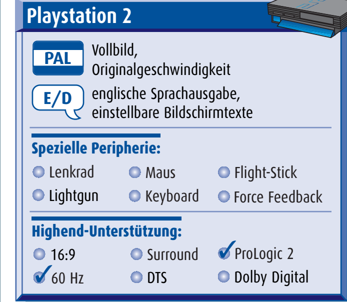


Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 | Preis: ca. 50 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcomeurope.com

Pro
- + launige Massenschlachten
- + enorm hohes Gegneraufkommen
- + viele unterschiedliche Schlachtfelder
- + schicke Spezialattacken

Contra
- – auf Dauer zu abwechslungsarm
- – hässliches Tearing und geringe Weitsicht

Alternativen:

PS2	Dynasty Warriors 4 Empires (79%, MAN!AC 11/04)
Xbox	Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 02/04)
NGC	Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)



Devil Kings

Playstation 2
Grafik 62 %
Sound 69 %
75 % Spielspaß

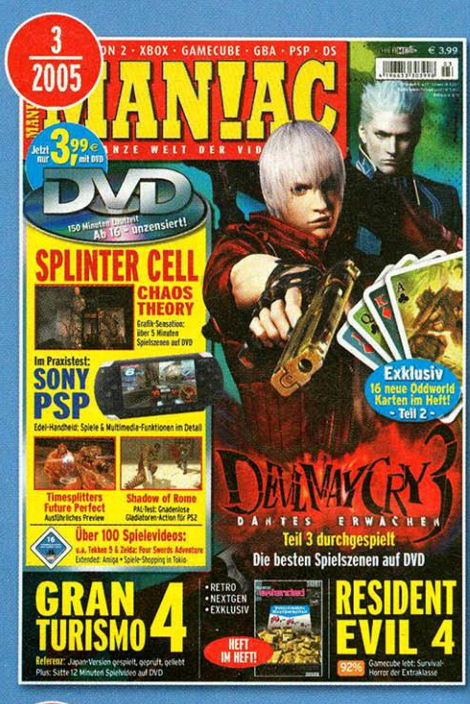
Monoton, aber spaßig: kurzweiliges Nippon-Gemetzel mit rekordverdächtigem Gegneraufkommen.



1
2005
MAN!AC
DVD
NEU!
HALO 2 vs. KILLZONE
PRINCE OF PERSIA
MARIO POWER TENNIS
COLD FEAR



2
2005
MAN!AC
DVD
NEU!
GRAN TURISMO 4
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
ODDWORLD STRANGERS VERGELTUNG
SPLINTER CELL: Chaos Theory
JADE EMPIRE



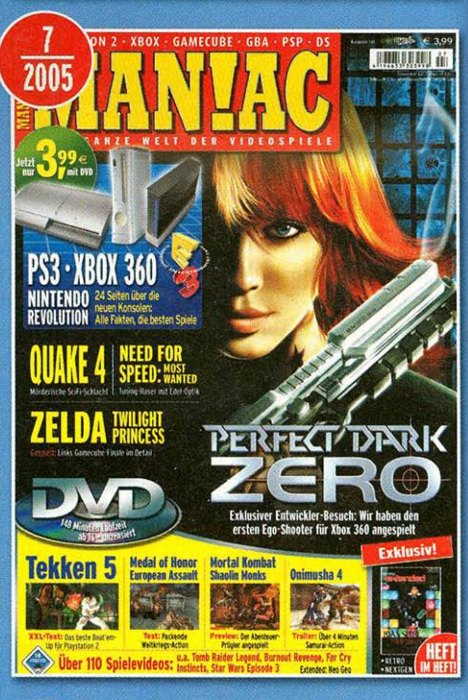
3
2005
MAN!AC
DVD
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
SONY PSP
GRAN TURISMO 4
RESIDENT EVIL 4



5
2005
MAN!AC
DVD
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
STAR FOX ASSAULT
TEKKEN 5
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT
KILLER 7



6
2005
MAN!AC
DVD
JADE EMPIRE
FARCRY INSTINCTS
SOUL CALIBUR 3
TOMB RAIDER LEGEND



7
2005
MAN!AC
PS3 · XBOX 360
QUAKE 4
ZELDA TWILIGHT PRINCESS
PERFECT DARK ZERO
DVD
Tekken 5



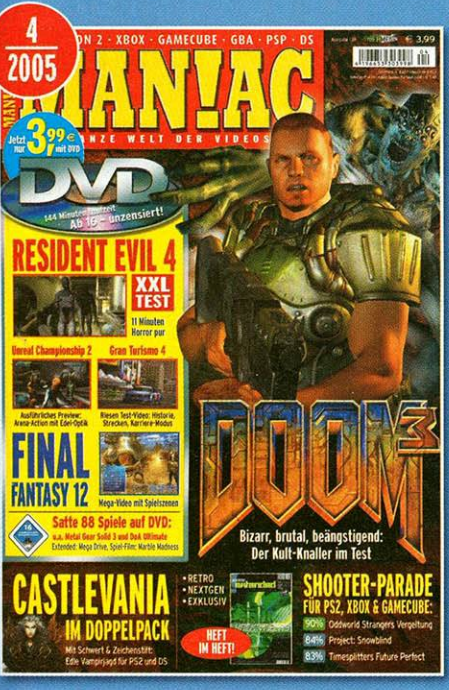
9
2005
MAN!AC
DVD
BATTLE FIELD 2
GENJI
KATAMARI DAMACY 2
TOP 100
DIE BESTEN SPIELE ALLER ZEITEN
KING KONG
BURNOUT REVENGE

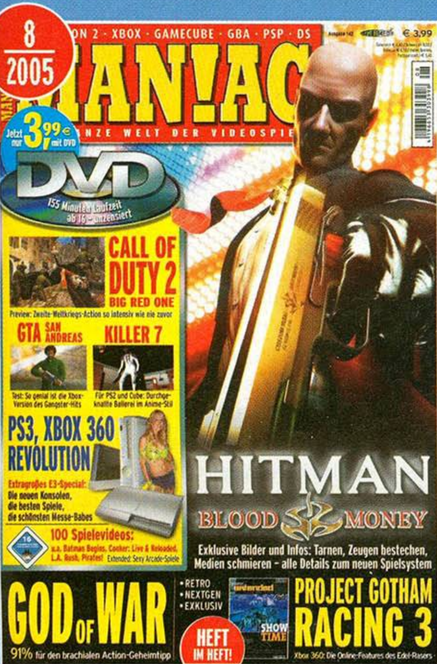


10
2005
MAN!AC
DVD
RESIDENT EVIL 5
PSP IN DEUTSCHLAND
FINAL FANTASY XII
GEIST
VIDEOSPIELE IN HDTV



11
2005
MAN!AC
DVD
Need for Speed Most Wanted
MAN!AC GAMES GUIDE 2005
über 1250 getestete Spiele
MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS
REVOLUTION CONTROLLER
METAL GEAR SOLID 4







ab 3 Euro

Cover Parade

Was kann's Schöneres geben als eine lückenlose MAN!AC-Sammlung! Wir schaffen Platz in unserem Lager und bieten zurückliegende Ausgaben zu günstigen Preisen. Bestellt jetzt die Euch fehlenden Hefte, denn diese Aktion geht nur bis Ende Februar.

MAN!ACs ab 3 Euro (inkl. Versandkosten)

Unten Ausgaben ankreuzen und pro Heft 5 Euro in Briefmarken oder bar beilegen. Ab 10 Heften kostet eine Ausgabe nur 3 Euro

Unsere Adresse:
Cybermedia GmbH, Bestell-Service,
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

BESTELLCOUPON UND WAHLSCHEIN

DAS BESTE COVER HATTE DIE MAN!AC ____/05

☐ Schickt mir bitte die angekreuzten Hefte! Jede Ausgabe kostet 5 Euro (inkl. Versand).





Ich nutze Euer Super-Angebot und bestelle die angekreuzten 10 Hefte zum Knallerpreis von schlappen 30 Euro (statt 50 Euro)! Jedes weitere Heft kostet 3 Euro.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

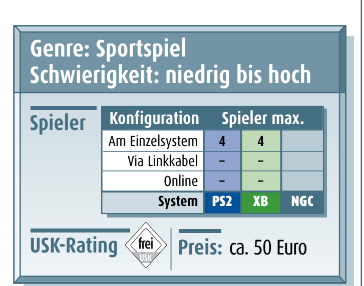
4/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02	2/02	3/02	5/02	6/02	7/02
8/02	9/02	3/03	6/03	7/03	8/03	9/03	11/03	12/03	2/04	3/04	4/04	5/04	6/04
8/04	9/04	10/04	11/04	1/05	3/05	4/05	5/05	6/05	7/05	8/05	9/05	10/05	11/05
12/05	1/06	2/06											

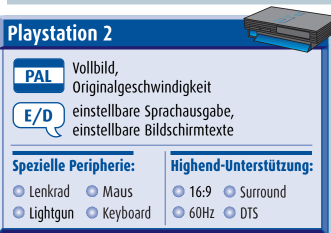
BETRAG BITTE BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

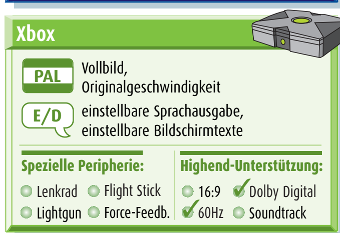




Torino 2006

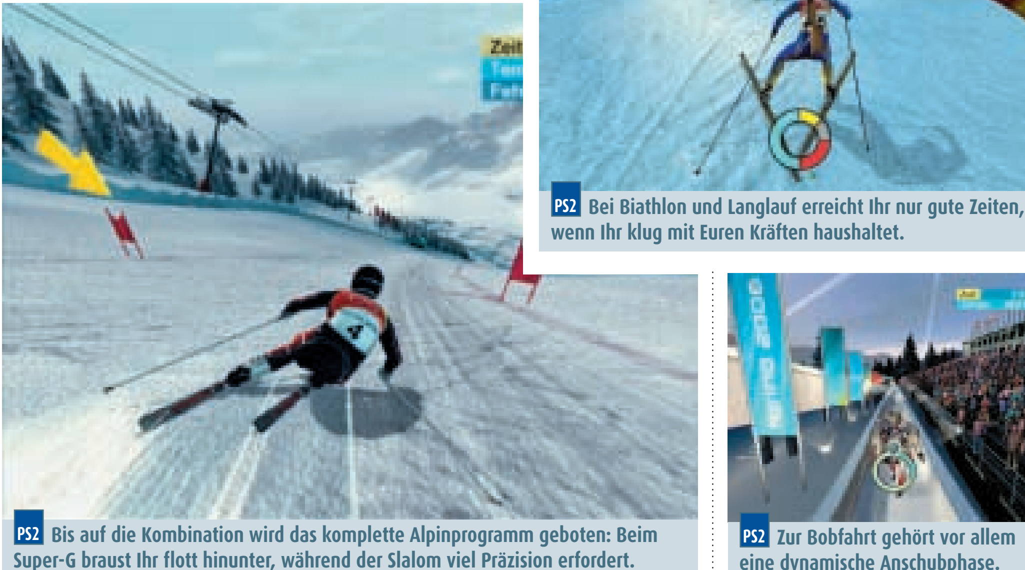












PS2 Bei Biathlon und Langlauf erreicht Ihr nur gute Zeiten, wenn Ihr klug mit Euren Kräften haushaltet.

PS2 Bis auf die Kombination wird das komplette Alpinprogramm geboten: Beim Super-G braust Ihr flott hinunter, während der Slalom viel Präzision erfordert.

PS2 Zur Bobfahrt gehört vor allem eine dynamische Anschubphase.

Alle zwei Jahre versammeln sich die Sportler der Welt zu Wettkämpfen im Namen Olympias – 2006 ist die Wintersport-Hälfte an der Reihe, und wie üblich hat sich ein Hersteller die Lizenz zur offiziellen Versoftung geschnappt. Diesmal überwieß Take 2 das meiste Geld an das IOC und darf deshalb "Torino 2006" mit den fünf Ringen schmücken. Als Entwickler wurden heimische Talente rekrutiert: 49 Games beweisen seit einigen Jahren mit "RTL Skispringen" als auch "Ski Alpin" ihre Wintersportkompetenz.

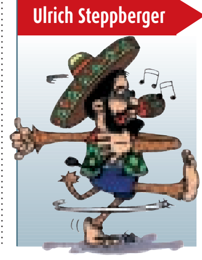
In insgesamt 15 Disziplinen kämpft Ihr um die Medaillen: Im alpinen Ski-Bereich rauscht Ihr in vier Disziplinen (Abfahrt, Super-G, Riesenslalom und Slalom) den Berg hinunter, beim Skispringen geht es über Normal- und Großschanze. Wenig überraschend fallen beide Sportarten recht ähnlich zu den anderen 49-Games-Entwicklungen aus, die Kontrolle vor allem beim Brettlhüpfen wurde aber einsteigerfreundlich etwas vereinfacht. Weiter geht's im Programm mit Eisschnelllauf, bei dem Ihr über drei Distanzen zwei Knöpfe im richtigen Rhythmus drückt, um nicht an Tempo zu verlieren.

Spaß mit Eis und Schnee

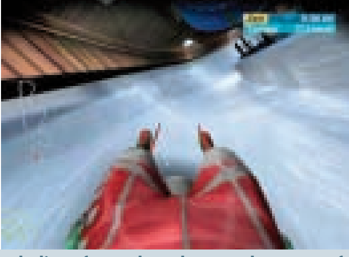
Beim Langlauf müsst Ihr keinen großen physischen Einsatz zeigen, dafür ist hier Taktik Trumpf: Ihr erteilt Eurem virtuellen Athleten laufend Anweisung, wie viel Energie er investieren soll – gebt nicht zu viel Gas vor einer Steigung, sonst geht Euch vorübergehend die Puste aus. Die nordische Kombination setzt sich erwartungsgemäß aus den anderen beiden nordischen Aufgaben zusammen, beim Biathlon erledigt Ihr zwischendurch Zielkreuz-Schusseinlagen. Im Eiskanal schließlich flitzt Ihr mit Rodel sowie Zweier- und Viererbob durch die enge Röhre und vermeidet Wandkontakte. Sitzt Ihr in den Stahlzigarren, solltet Ihr außerdem durch gut abgestimmtes Knopfhämmern am Start genug Schub mitnehmen.

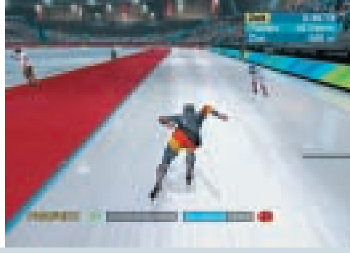
Auf dem Programm stehen neben der ganzen Olympiade auch kürzere Events und Einzeldisziplinen, natürlich werden erzielte Rekorde und Leistungen gespeichert. *us*

Ulrich Steppberger



Spielerisch überzeugt "Torino 2006": Die verschiedenen Sportarten bieten trotz einiger unnötiger Wiederholungen (besonders im Eisschnelllauf) viel Abwechslung und stellen verschiedene Anforderungen. Die gute Optik fängt das winterliche Geschehen einwandfrei ein (PS2 und Xbox sind nahezu identisch) und vermittelt dank interessanter Ego-Perspektiven ein ansprechendes Tempogefühl bei den flotten Disziplinen. Nur die Präsentation hält nicht mit: Mehrere Spieler können leider nur hintereinander antreten, die Gegner heißen einfallslos nur 'CPU 1' usw., das Kommentatoren-Duo gibt schon mal unpassende Nichtigkeiten von sich. Viel Spaß macht "Torino 2006" trotzdem und ist damit die ideale virtuelle Ergänzung zur echten Olympiade.

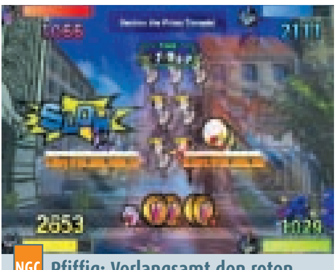




XB Während Ihr beim Skisprung (links) durch die Luft segelt, geht es andernorts auf hartem Untergrund voran: Beim Rodeln (Mitte) gewährt die Ego-Perspektive interessante Einblicke, der Eisschnellauf (rechts) erfordert ein gutes Rhythmusgefühl.

Viewtiful Joe Red Hot Rumble




NGC Pfiffig: Verlangsamt den roten Tornado via Zeitlupeneffekt.


NGC Sexy Silvia ist Feuer und Flamme für den Bosspanzer. Nutzt die kurze Zeitspanne der Superkraft, um kräftig an der Energie des Schurken zu knabbern.


NGC Quick Time Event: Gelegentlich fordern Reaktionstest Euer Geschick.

Superhelden – furchtlose Draufgänger mit stolzgeschwellter Brust, nie verlegen, ihr eigenes Leben für die Schwachen und Hilflosen aufs Spiel zu setzen. Von wegen! Die Retter in der Not sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren. Captain Blue, seines Zeichens größter aller Filmhelden, ist vom Alter gezeichnet, aus dem knallengen Outfit quillt unappetitlich der Wohlstandsbauch. Die Liste der ambitionierten Thronfolger ist groß: Sexy Silvia will ebenso an die Spitze wie Blade Master Alastor, Emperor Jet Black und natürlich Spring-ins-Feld Joe, der bereits zwei turbulente Action-Episoden auf Gamecube und PS2 auf dem Buckel hat. Also muss ein Kampfturnier entscheiden, wer den nächsten Hauptdarsteller in der knallbunten "Viewtiful Joe"-Welt gibt.

Gemäß der Mentalität von Capcoms Kreativköpfen der Clover Studios gestaltet sich dieser Prügelshowdown natürlich alles andere als gewöhnlich: Anstatt des üblichen 'Hau den Gegner, bis er keine Energie mehr hat' wollen zahlreiche Miniaufgaben erledigt werden. Die eigene Lebensleiste tritt dabei weit in den Hintergrund.

Jäger und Sammler

Sackt in den zweidimensionalen Stages Diamanten ein, fegt Heerscharen umherwuselnder Gegner vom Schirm oder betätigt Euch als Bombenentschärfer. Doch auch komplexere Aufgaben erwarten die Filmhelden-Anwärter: Wenn plötzlich ein Unheil verkündendes Symbol den Bildschirm in 'gute' und 'schlechte' Hälfte splittet, solltet Ihr flink sein. Rettet Euch flugs auf die sichere Seite und freut Euch auf den verdienten Edelsteinregen – wer's nicht rechtzeitig schafft, wird andernorts von einer riesigen Bombe pulverisiert.

Besonders dicken Bossgegnern, die frech ins Kampfgeschehen platzen, gebt Ihr im rechten Moment gehörig auf die Blechnase und freut Euch in der Endabrechnung über den dicken 'Viewtiful'-Bonus. Den Sieger kürt nämlich nicht der dickste Lebensbalken, sondern das Abschneiden in den jeweiligen Aufgaben.

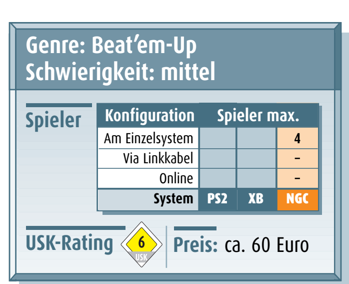

NGC Wer ist wo? Zu viert verliert Ihr vollkommen den Überblick.

Aufgrund der simplen Steuerung könnt Ihr Eure Aufmerksamkeit jederzeit dem wilden Kampfgeschehen widmen: Neben Sprung- und Schlagknopf kommen lediglich Powerattacken via X-Button sowie die Schultertasten zum Zug. Mit diesen aktiviert Ihr aufgesammelte Special-Items wie stylischen Zeitlupen- oder feurigen Turbomodus. Doch nicht nur optisch haben die Special FX Einfluss – setzt sie im richtigen Moment ein, um dem Gegner die letzten Diamanten vor der Nase wegzuschnappen oder den Attacken des Big Boss in Slow Motion auszuweichen.

Spieler mit schnellen Reflexen wagen sich an den Vierspieler-Modus: Allein gegen die CPU oder mit drei menschlichen Kombattanten bestreitet Ihr chaotische Klopprunden – nach erfolgreich beendetem Story-Part stehen dafür zwölf kuriose Typen zur Verfügung. *ms*


Matthias Schmid

Solo immer eine Runde wert, zu viert nur noch chaotisch: Nach den köstlichen Action-Episoden von Clovers rotem Recken steckt die schicke Prügelpremiere des 2D-Kraftpakets noch voller Kinderkrankheiten. Die gewitzten Einsatzmöglichkeiten der Special-FX-Kräfte – beispielsweise um Projektile zurückzuschlagen – kommen zu selten zum Zuge, Bosskämpfe verkommen zur Button-Smash-Runde. Abwechslungsreiche Missionsziele und pfiffige Stages (z.B. auf einem Doppeldecker) zieren den Story-Modus, zumal die einfach gehaltene Steuerung einen schnellen Einstieg ermöglicht. Die logische Folge wäre eigentlich ein launiger Mehrspieler-Part, doch weit gefehlt. Vor lauter Effekten, Spezialangriffen und Helden verkommt die Keilerei zum chaotischen Getümmel.


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration				Spieler max.
Am Einzelsystem				4
Via Linkkabel				–
Online				–
System	PS2	XB	NGC	

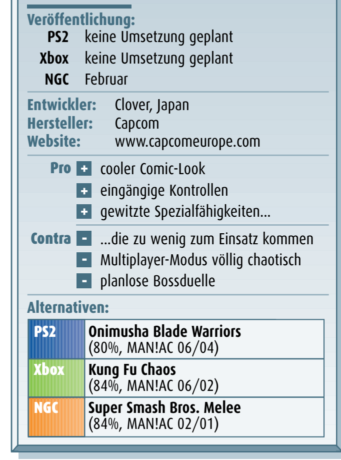
USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ProLogic 2


Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Februar

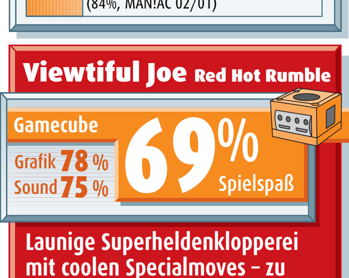
Entwickler: Clover, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcomeurope.com

Pro
+ cooler Comic-Look
+ eingängige Kontrollen
+ gewitzte Spezialfähigkeiten...

Contra
- ...die zu wenig zum Einsatz kommen
- Multiplayer-Modus völlig chaotisch
- planlose Bossduelle

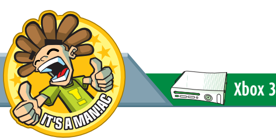
Alternativen:

PS2	Onimusha Blade Warriors (80%, MAN!AC 06/04)
Xbox	Kung Fu Chaos (84%, MAN!AC 06/02)
NGC	Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 02/01)


Viewtiful Joe Red Hot Rumble

Gamecube
Grafik 78 %
Sound 75 %
69 % Spielspaß

Launige Superheldenklopperei mit coolen Specialmoves – zu viert leider nur noch chaotisch.



Xbox 360

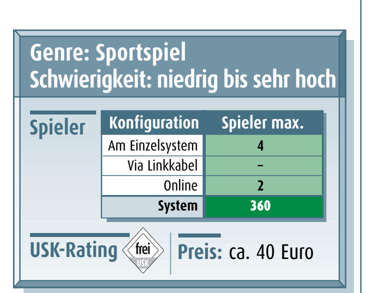


NHL 2K6



360 Nach 'Next-Generation-Power' sieht das Geschehen auf dem Eis zwar nicht aus, aber auch so sind Sportler und Arenen ordentlich in Szene gesetzt.

360 Originell und mal was anderes: Auf Wunsch übernehmt Ihr die Rolle des Torhüters und erlebt das Geschehen dann noch intensiver.

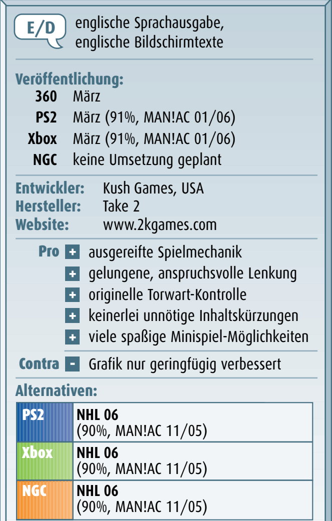


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating: frei | Preis: ca. 40 Euro



E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Veröffentlichung:

360	März
PS2	März (91%, MAN!AC 01/06)
Xbox	März (91%, MAN!AC 01/06)
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Kush Games, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.2kgames.com

Pro
+ ausgereifte Spielmechanik
+ gelungene, anspruchsvolle Lenkung
+ originelle Torwart-Kontrolle
+ keinerlei unnötige Inhaltskürzungen
+ viele spaßige Minispiel-Möglichkeiten

Contra
- Grafik nur geringfügig verbessert

Alternativen:

PS2	NHL 06 (90%, MAN!AC 11/05)
Xbox	NHL 06 (90%, MAN!AC 11/05)
NGC	NHL 06 (90%, MAN!AC 11/05)



NHL 2K6

Xbox 360

Grafik 56 %
Sound 76 %

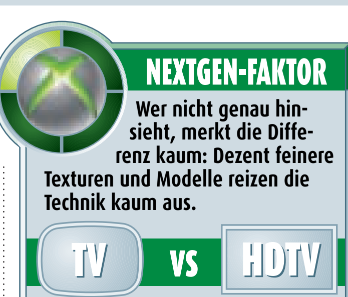
91 % Spielspaß

Ausgezeichnete Eishockey-Simulation mit massig Optionen, aber sehr biederer Optik.

Während Electronic Arts zum Xbox-360-Start mit heißer Nadel Umsetzungen zu vielen Sportarten strickte, sahen Eishockey-Fans in die Röhre – "NHL 06" wurde kurzerhand weggelassen. Zum Glück hat der Marktführer trotz seiner Bemühungen nicht alle Konkurrenten erledigt, weshalb Kufenflitzer dank Take 2 mit "NHL 2K6" doch noch in den Genuss ihres Lieblingssports kommen. Auf der Strecke blieb allerdings die ESPN-Lizenz, mit der sich die 2K-Titel in den letzten Jahren schmückten – die angelte sich EA. Als Konsequenz daraus geriet das Drumherum etwas nüchterner, der sportliche Aspekt wird aber nicht davon beeinträchtigt. Anders als die EA-Umsetzungen geht "NHL 2K6" keine Kompromisse ein: Sämtliche Optionen, Details und Spielmodi der Xbox- und PS2-Fassungen wurden gewissenhaft auf die Xbox 360 übernommen. So spielt Ihr die üblichen Varianten wie Freundschaftsmatch, Saison und die lange 'Franchise'-Karriere und dürft Euch bei spaßigen Einsätzen auf einem gefrorenen Teich oder im kleineren Ring vergnügen.

Viel drin, viel dran

Dazu gesellt sich ein Dutzend partytauglicher Mini-Disziplinen für bis zu vier Teilnehmer sowie diverse Tischgeräte wie Air-Hockey in Eurer Stadion-Loge. Die neuen Steuerungskniffe wie die Möglichkeit, auf Knopfdruck Icon-Passing zu aktivieren oder in die Rolle des Torwarts zu schlüpfen, blieben ebenso erhalten wie 'Enforcer'-Spezialisten oder fliegender Taktikwechsel.



NEXTGEN-FAKTOR

Wer nicht genau hinsieht, merkt die Differenz kaum: Dezent feinere Texturen und Modelle reizen die Technik kaum aus.

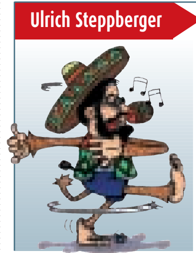
TV VS HDTV

Wer eine 4:3-Glotze besitzt, kurvt auch mit Vollbild übers Eis. Unterschiede fallen angesichts der biederen Technik sonst nicht auf.

Für die spielerischen Vorzüge müsst Ihr allerdings auf der grafischen Seite Einbußen hinnehmen: Die Technik von "NHL 2K6" erfüllt zwar tadellos ihren Zweck und lässt keine Ruckler erkennen, Detailgrad und Texturniveau bewegen sich aber nur wenig über dem bekannten (akzeptablen) Niveau der vorherigen Konsolengeneration. *us*



360 Ideal für eine Runde zwischendurch: Das Air-Hockey macht Laune.



Ulrich Steppberger

Wer ein richtiger Eishockey-Fan ist, wird mit "NHL 2K6" glücklich: Ein dickes Lob geht an an die Entwickler, dass nicht wie bei der EA-Riege Inhalte und Umfang vor dem Grafik-Altar geopfert wurden. Das Beibehalten sämtlicher Funktionen und der spaßigen Party- und Minispieleinlagen ist ein ebenso großes Plus wie die intelligenten Erweiterungen im Match – Icon-Passing und Torwart-Kontrolle sind feine Sachen, werden aber niemandem aufgezwungen. Natürlich wäre eine der Hardware angemessenere Grafik wünschenswert gewesen: "NHL 2K6" hat zwar diesbezüglich keine Macken, wirkt aber optisch kaum anspruchsvoller wie die 'kleinen Brüder'. Lasst Euch davon aber nicht zu sehr stören, denn spielerisch macht der Kufenspaß nahezu alles richtig.



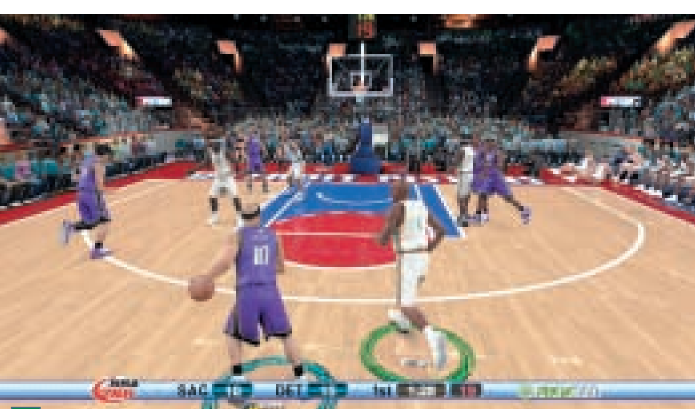
360 Ungewohnter Schauplatz: Der gefrorene Teich rund um den Ring fängt schon an zu tauen.



360 Die flotten Minispiele eignen sich prima für Partys und sind auch für Eishockey-Muffel zugänglich.



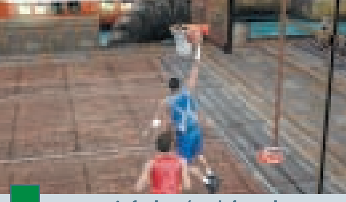
NBA 2K6



360 Isomotion: Sacramentos Mike Bibby trickst seinen Detroiter Gegenspieler mit individuellen Manövern aus.



360 Detroits Tayshaun Prince erschafft den 'Clipp-dich-durch'-Dunk: Auch auf der Xbox 360 tritt dieser unschönen Sportspiel-Krankheit auf.



360 Der vereinfachte '24/7'-Modus motiviert mit zahlreichen Aufgaben.

Die kanadische EA-Konkurrenz betrat mit "NBA Live 06" bereits die Xbox-360-HDTV-Bühne. Das fabelhaft spielbare Arcade-Basketball begeisterte trotz heftiger Ruckeleinlagen grafisch mit luxuriösen, detailreichen Ballkünstlern.
Die Korbkracher von Take 2 können in dieser Hinsicht nicht ganz mithalten: Zwar läuft das Geschehen auf dem blitzblanken Court meist flüssig ab, doch dafür sehen etliche Baller wie billige Puppen aus. Dafür freuen sich Kleiderfetischisten: Die Textilien bewegen sich bei Spielerbewegungen physikalisch korrekt. Außerdem protzt das simulationslastige Basketball-Happening – ganz im Gegensatz zum EA-Rivalen – mit etlichen Spiel-Modi.

Ich lebe Basketball

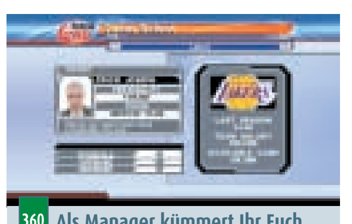
Bei den mannigfaltigen Spielvarianten steht der vereinfachte, aber für Profis immer noch fordernde '24/7'-Modus an erster Stelle. Hier formt Ihr Euer virtuelles Alter Ego vom Gossenspieler zum Basketball-MVP. In zahlreichen Trainingseinheiten verbessert Ihr Beweglichkeit, Schussgenauigkeit und Durchsetzungsvermögen und messt Euch mit robusten Straßenballern. Mit der Zeit verdient Ihr Euch genug Respekt und füllt Eure ehemals verstaubte und leere Crib mit zahlreichen Minispielen und Boni.
Wenn Ihr mit den Aufgaben auf dem Court nicht ausgelastet seid, schlüpft Ihr in die Rolle eines NBA-Managers und feuert Konditionstrainer oder heuert neue Ballvirtuosen an. Zudem kämpft Ihr Euch durch eine ganze (oder angepasste) Saison und jubelt frenetisch, wenn Ihr bei vorgegebenen Spielsituationen in der letzten Sekunde den entscheidenden Dreier versenkt.
Echte Straßenrowdies freuen sich schließlich auf regen 'Streetball'-Körperkontakt. Die reichhaltige Steuerung lässt kaum Wünsche offen: Mit dem rechten Analogstick raubt Ihr in der Verteidigung Gegenspielern den Ball vor der Nase weg, um dann den folgenden Angriff mit einem spezifischen Dunk abzuschließen. Zudem gebt Ihr Mitspielern taktische Anweisungen und sorgt mit charakteristischen 'Isomotion'-Bewegungen für Kontrahenten-Konfusion.
Auch online wird einiges für Korbjäger geboten: Via Xbox Live ladet Ihr automatisch das aktuelle NBA-Roster herunter, freut Euch über zahlreiche News und zeigt in flotten Partien oder ausgedehnten Turnieren, wer der Platzhirsch in der virtuellen Basketballwelt ist. *rf*

NEXTGEN-FAKTOR

Echtes 3D-Publikum bestaunt mit Euch ein flüssiges Spiel und detaillierte Polygon-Sportler.

TV VS HDTV

Zahlreiche Spieler-Details wie Schweiss und Gesichtsanimationen verschwimmen auf normalen TV-Geräten – dafür gibt's Vollbild.



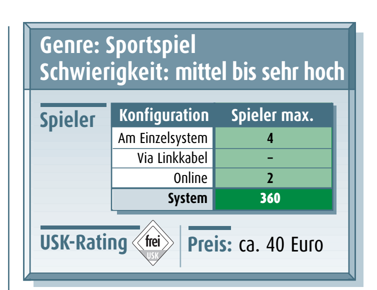
360 Als Manager kümmert Ihr Euch um Personalien und Training.



360 Hartes Pflaster: Lasst die Streetballer nicht im Regen stehen.

Raphael Fiore

Spielerisch schwächer als das Xbox- und PS2-Pendant: Eigentlich hätte Take 2s "NBA 2K6" mindestens mein 'Gut'-Konterfei verdient. Denn keine Basketballsimulation bietet derartig ausgefeilte Spiel-Modi. Besonders die leicht zugängliche, aber äußerst fordernde '24/7'-Spielvariante macht Laune. Leider kränkelt die Xbox-360-Version an Unpässlichkeiten, die Ihr in der Xbox- und PS2-Fassung nicht vorfindet. Die Gegner-KI stellt sich teilweise äußerst ungeschickt an und Ihr schnappt der Konkurrenz bei Einwürfen ungewohnt oft den Ball weg. Auch die häufigen, unschönen Clippingfehler tauchen in nahezu jedem Spiel auf. Zudem missfällt die dezent hakelige Steuerung. Dafür bremsen die Entwickler den leicht chaotischen Spielablauf der Xbox- und PS2-Version und bescheren Profi-Ballern eine komplexe Simulation. Einsteiger fühlen sich aber rasch überfordert und müssen mit langer Eingewöhnungszeit leben. Trotz akribischer Kleiderphysik kann "NBA 2K6" grafisch mit dem arcadelastigen Klassenprimus "NBA Live 06" nicht mithalten. Dafür überzeugt der effiziente Online-Modus mit leichter Handhabung und zahlreichen Gimmicks.

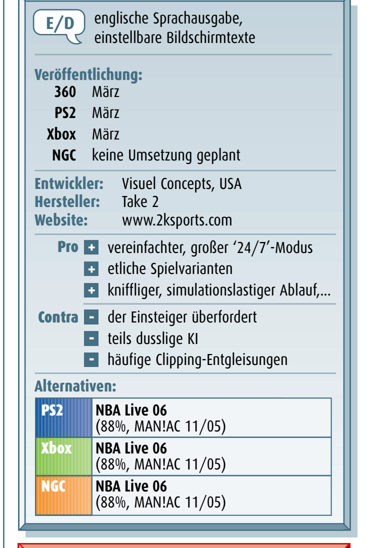


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating frei | Preis: ca. 40 Euro



E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 März
PS2 März
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

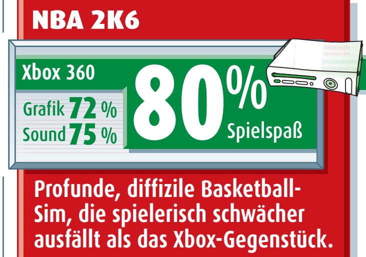
Entwickler: Visuel Concepts, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.2ksports.com

Pro
+ vereinfachter, großer '24/7'-Modus
+ etliche Spielvarianten
+ kniffliger, simulationslastiger Ablauf,...

Contra
- der Einsteiger überfordert
- teils dusslige KI
- häufige Clipping-Entgleisungen

Alternativen:

PS2	NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)
Xbox	NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)
NGC	NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)

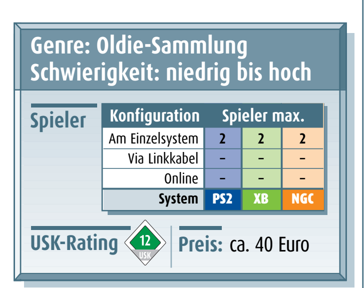


NBA 2K6
Xbox 360
Grafik 72 %
Sound 75 %
80 % Spielspaß

Profunde, diffizile Basketball-Sim, die spielerisch schwächer ausfällt als das Xbox-Gegenstück.



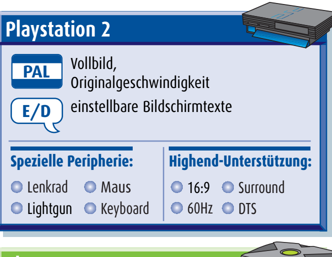

Namco Museum 50th Anniversary



Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	2	2
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

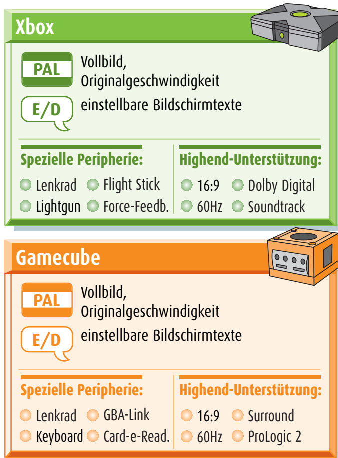
USK-Rating 12 Preis: ca. 40 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

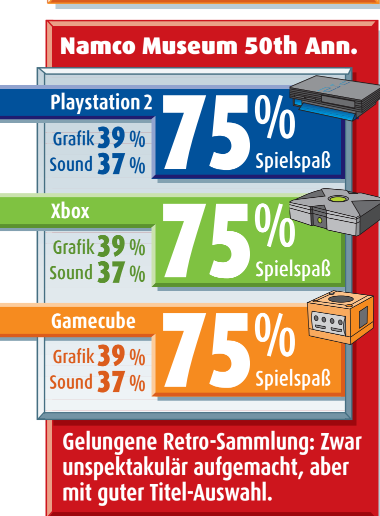
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2



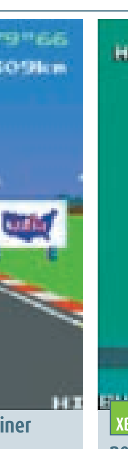
Namco Museum 50th Ann.

Playstation 2: Grafik 39 % Sound 37 % – 75 % Spielspaß
Xbox: Grafik 39 % Sound 37 % – 75 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 39 % Sound 37 % – 75 % Spielspaß

Gelungene Retro-Sammlung: Zwar unspektakulär aufgemacht, aber mit guter Titel-Auswahl.



PS2 Der Rennspiel-Oldie "Pole Position" krankt an einer übermäßig sensiblen Pad-Steuerung.



XB Die seitlich scrollende Ballerei "Rolling Thunder" ist nett, hat aber nicht den gleichen Status wie "Pac-Man" & Co.

Zum 50. Geburtstag kommt Namco endlich zur Erkenntnis, dass auch europäische Retro-Fans gerne mal die firmeneigenen Oldies auf der heimischen Glotze spielen wollen. In den USA gab es nämlich für die aktuellen Konsolengeneration schon mal ein "Namco Museum", das es aber (mit Ausnahme der GBA-Version) nie in PAL-Gefilde schaffte – mit der Jubiläumsausgabe haben wir nun mehr Glück.

Spielhallen-Hits

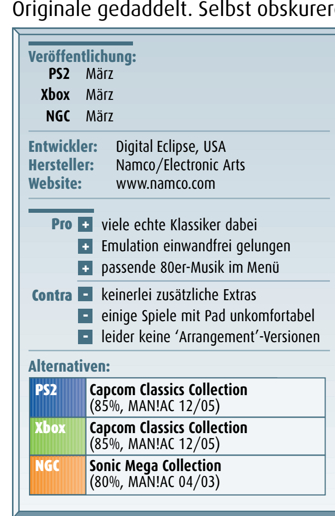
Die Spielauswahl weicht teilweise deutlich von der PSP-"Battle Collection" ab: Echte Gurken sind unter den 16 vertretenen Titeln nicht zu finden, dafür verzichteten die Retro-Spezialisten von Digital Eclipse auf modernere Varianten wie die 'Arrangement'-Versionen – hier wird ausschließlich mit 1:1-Emulationen der Originale gedaddelt. Selbst obskurere Außenseiter-Automaten wie "Sky Kid", "Mappy" oder "Bosconian" sind zumindest für ein paar unterhaltsame Runden gut. Von "Pole Position" sind beide Teile vertreten, "Rally-X" ebenso wie das launige Schurken-Aufblasen "Dig Dug" jeweils nur mit dem ersten Auftritt. Kultiges Pillenmampfen gibt es bei "Pac-Man", seiner Gattin "Ms. Pac-Man" und dem isometrischen Nachfolger "Pac-Mania" – der muss wie die Ballerei "Galaga '88" erst durch High Scores bei anderen Automaten freigeschaltet werden. Shoot'em-Up-Freunde killen Aliens in "Galaxian", "Galaga" und "Xevious". Irdischer geht's bei der Agenten-Action "Rolling Thunder" zu, bei "Dragon Spirit" schlüpft Ihr in die Rolle eines Feueratmers.

Bonus-Material zu den Automaten sucht Ihr vergeblich, dafür inspiziert Ihr in der virtuellen Spielhalle die einzelnen Gehäuse, während im Hintergrund 80er-Popschlager von u.a. Fine Young Cannibals oder Dexy's Midnight Runners für die zeitlich passende Stimmung sorgen. *us*

Ulrich Steppberger



Es wurde auch Zeit: Retro-Sammlungen gibt es ja inzwischen viele, da macht es Sinn, dass endlich die bekannten Namco-Klassiker unsere Gefilde erreichen – und weil es die vorherige Auflage in Europa gar nicht gab, muss sich auch niemand doppelt abkassiert fühlen. Die "50th Anniversary"-Ausgabe kommt zwar in Sachen Aufmachung nüchtern daher, gefällt aber mit einem sehr guten Titel-Angebot, das ohne richtige Flops auskommt. Ein paar große Namen wie "Pac-Land" und besonders die 'Arrangement'-Versionen einiger Klassiker hätte ich mir noch gewünscht, aber mit "Galaga '88" und "Pac-Mania" gibt es schon ein paar feine Hochkaräter. Und das Wichtigste schafft das "Namco Museum": Anhänger von Automaten-Oldies werden gut bedient.



Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC März

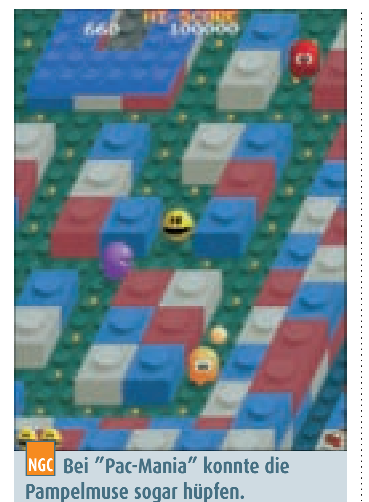
Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Namco/Electronic Arts
Website: www.namco.com

Pro
+ viele echte Klassiker dabei
+ Emulation einwandfrei gelungen
+ passende 80er-Musik im Menü

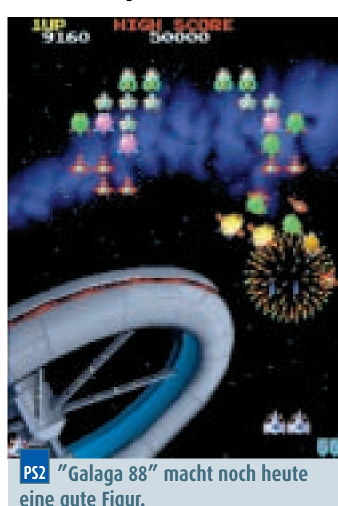
Contra
– keinerlei zusätzliche Extras
– einige Spiele mit Pad unkomfortabel
– leider keine 'Arrangement'-Versionen

Alternativen:

PS2	Capcom Classics Collection (85%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Capcom Classics Collection (85%, MAN!AC 12/05)
NGC	Sonic Mega Collection (80%, MAN!AC 04/03)



NGC Bei "Pac-Mania" konnte die Pampelmuse sogar hüpfen.



PS2 "Galaga 88" macht noch heute eine gute Figur.



Metal Slug 5





XB Boss-Parade: Unter-Sand-Boot und Bomben spuckender Jet fordern Euch.



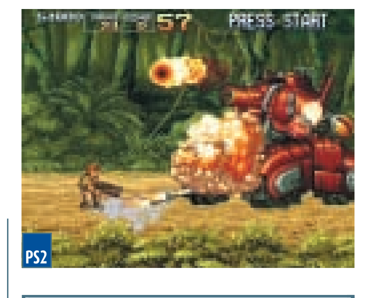
PS2 Zu zweit gegen alle: Während Mützenträgerin Fio im stampfenden Spinnenmech Platz nimmt, pulverisiert Macho Marco digitales Ungeziefer mit der Shotgun.

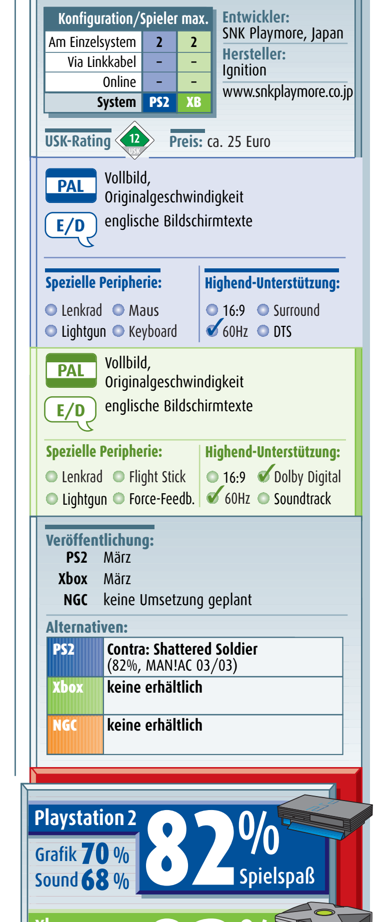
Erst schießen, dann fragen! Kaum eine Spieleserie zelebriert dieses Motto so konsequent wie SNKs kultige Bitmap-Knallerei. Die Pixelsöldnerbande um Marco und Tarma bläst auch in "Metal Slug 5" zum Generalangriff gegen die zweidimensionale Bedrohung. Begleitet von einem Konzert von Explosionen fegt Ihr via Simpel-Steuerung durch fünf Welten, befördert Heerscharen skurriler Schufte ins Jenseits und stellt Euch am Ende jeder Stage dem grimmigen Zwischenboss. Steht Ihr der Übermacht anfangs nur mit kümmerlicher Knarre und Granaten gegenüber, erweitert sich Euer Arsenal durch etliche Waffen-Upgrades um MG, Laser Lenkraketen oder Doppel-Uzi. Ebenso unverzichtbar die legendären Slug-Vehikel: Von Zeit zu Zeit besteigt Ihr Panzer, Kampfjet oder U-Boot und genießt deren verstärkte Feuerkraft und schützende Metallpanzerung. Gleich drei Slug-Neuankömmlinge dürfen genutzt werden: Springt im Miniflitzer über bodenlose Abgründe, pflügt mit dem Spinnenroboter durchs Feindvolk oder erfreut Euch an den superben Animationen des nagelneuen Mechs. Ebenfalls frisch im Repertoire der SNK-Helden ist der Slide-Move: Ein Druck aufs Steuerkreuz nach unten kombiniert mit dem Sprungbutton lässt Euch in elegantem "Matrix"-Stil unter feindlichen Projektilen durchrutschen, während Ihr gleichzeitig aus allen Rohren feuert. Glänzte das Serienhighlight "Metal Slug 3" noch mit zahlreichen Abzweigungen, machen sich die alternativen Routen nun sehr rar: Lediglich in den Stages 1 und 3 habt Ihr die Qual der Wahl. Dafür bediente sich SNK Playmore erheblich weniger bei den Vorgängern, als es noch Mega Enterprises in Teil 4 betrieb: Inkatempel, Maschinenstadt oder Highway gab es noch nie zu bestaunen, roter Bosspanzer und fieser Totenkopf-Geist feiern ebenfalls Premiere. *ms*

Matthias Schmid



Stagnation auf hohem Niveau: Als "Metal Slug"-Anhänger der ersten Stunde fällt mir dieses Fazit besonders schwer. Zwar verkörpern nahezu makellose Spielbarkeit sowie eine motivierende Lernkurve nach wie vor die hohe SNK-Shoot'em-Up-Schule, an Ideen mangelt es den Jungs nach mittlerweile zehn Jahren aber sichtlich. Gefallen die neuen Slugs noch mit drolligen Animationen, erreichen Level- und Gegnerdesign nicht mehr das hohe Niveau der Vorgänger "Metal Slug 1-3". Spärlich verteilte Alternativrouten und der kaum sinnvoll einzusetzende 'Slide'-Move zeigen, dass viele Ideen nicht konsequent zu Ende gedacht wurden. Wie zum Beweis finden sich in den ROM-Abgründen der original Neo-Geo-Module zig Sprites unverwendeter Gegner und Endbosse.





Playstation 2 – Grafik 70 % – Sound 68 % – **82 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 70 % – Sound 68 % – **82 %** Spielspaß

Actionfest in schickem 2D-Gewand ohne den hohen Wiederspielwert der Vorgänger.


Playstation 2



Suikoden Tactics


PS2 Verletzt oder k.o.? Icons prognostizieren den Erfolg Eurer Attacken.


Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1
	Via Linkkabel	–
	Online	–
	System	PS2 XB NGC

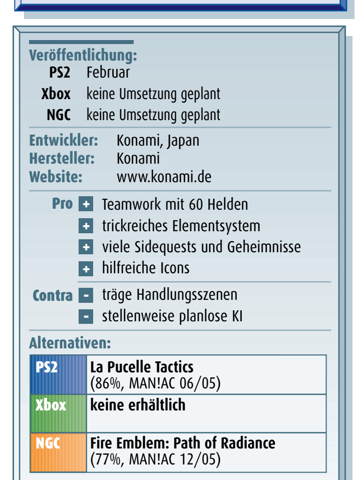
USK-Rating 6 Preis: ca. 55 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami.de

Pro
+ Teamwork mit 60 Helden
+ trickreiches Elementsystem
+ viele Sidequests und Geheimnisse
+ hilfreiche Icons

Contra
- träge Handlungsszenen
- stellenweise planlose KI

Alternativen:
PS2: La Pucelle Tactics (86%, MAN!AC 06/05)
Xbox: keine erhältlich
NGC: Fire Emblem: Path of Radiance (77%, MAN!AC 12/05)


Suikoden Tactics
Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 68 %
76 % Spielspaß

Komplexe Teammanöver und Elementkonter fordern Grips, leider hat das Abenteuer auch Macken.



PS2 Der Potraitbalken oben im Bild zeigt die Reihenfolge von Helden und Feinden: Trotz vieler Figuren lässt sich damit der weitere Kampfverlauf passabel einschätzen.

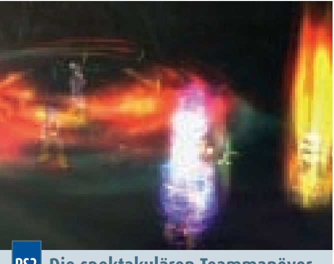
Die mächtigsten Waffen der mittelalterlichen "Suikoden"-Welt sind Runenkanonen, die magische Geschosse spucken: So eine Wumme an Bord der eigenen Yacht, das ist der größte Wunsch von Abenteurer Kryil. Mit einer Truppe von bis zu 59 Gefährten macht er sich auf, die Zaubergeschütze zu suchen: Die Taktikschlachten erzählen die Geschichte des Rollenspiels "Suikoden 4" aus einer neuen Perspektive. Vorkenntnisse sind nützlich, denn bei Zeitsprüngen von mehreren Jahren können eingeblendete Schriftrollen nur einen groben Ablauf der Geschichte wiedergeben. So stoßen schon nach einigen Kämpfen mehr Gefährten zu Eurem Trupp, als Ihr in einer Schlacht einsetzen könnt!

Rüstungstaktik

Das Geheimnis erfolgreicher Strategen ist eine Truppe, die sich jeder Situation und jedem Gegner anpassen kann: Die Helden beherrschen nämlich nicht nur individuelle Waffen und Runenzauber, sondern folgen auch einem Element. Dieses sorgt für täglich wechselnde Kondition und ermöglicht außerdem jede Menge taktische Kniffe: So lässt sich der Boden durch Zauber mit einem Element belegen – kompatible Figuren werden auf den magisch bearbeiteten Feldern fortan geheilt, während andere Schaden nehmen.

Unter den Monstern finden sich Schleimer, die nach und nach die komplette Arena mit ihren Elementkräften besudeln – je nach Truppe zu Eurem Vor- oder Nachteil. Außerdem können sich die Helden während der Schlacht anfreunden und mächtige Teammanöver absprechen, die bis zu ein Dutzend Untote vom Bildschirm fegen!

Ihr optimiert Eure Truppe aber nicht nur für den Angriff, sondern auch für Spezialmissionen und Extrajagd: Mädel Rene ist z.B. eine leidenschaftliche Archäologin – sie buddelt nach Schätzen, während die Freunde ihr den Rücken decken.


PS2 Die spektakulären Teammanöver erfordern individuelle Formationen.

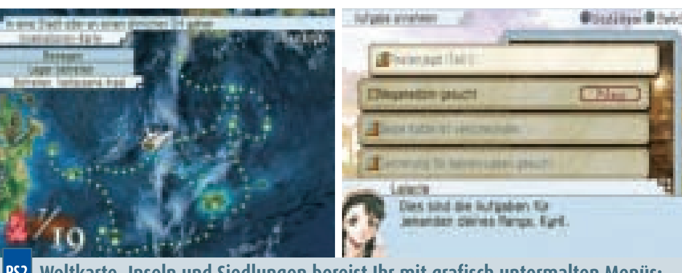
Inselwelten

Jede Menge Geheimnisse entdeckt Ihr abseits der Kämpfe: Mehr als 80 Sidequests schicken Euch kreuz und quer über die Weltkarte. Aber nur wer den passenden Hafen und Händler kennt, kann begehrte Fische oder Kräuter an den Auftraggeber liefern! Die Handlung führt Euch nur zu den wichtigsten Orten, zahlreiche Geheimareale entdeckt Ihr erst im Plausch mit Stadtbewohnern, Barkeepern und angetrunkenen Seebären. So könnt Ihr jederzeit alternative Abenteuer bestreiten und Euch ohne stupides Training auf kommende Obermotzkämpfe vorbereiten. *oe*

Oliver Ehrle



Heldentausch bringt nicht nur Abwechslung, sondern auch Probleme: "Suikoden Tactics" will umfangreicher sein als die Konkurrenz. Das gelingt Konami mit tonnenweise Spezialmissionen, Helden und Talenten auch optimal: Ihr könnt Eure Party vielfältig optimieren und mit zahlreichen Spezial-Items individuelle Schwächen ausgleichen. Die Frage ist nur, wann wird zu viel abgewechselt? Zum Beispiel, wenn sich ein neuer Kamerad schon in der nächsten Mission mit den investierten Kostbarkeiten, Talentpunkten und erlernten Teammanövern wieder verabschiedet! Die KI will dagegen keinen Spezialeffekt auslassen und zaubert oft sinnlos in der Arena herum. Kurzum: Die Elementkonter bringen Euch gehörig ins Grübeln, aber beim Drumherum setzt Konami auf Masse statt Klasse.


PS2 Weltkarte, Inseln und Siedlungen bereist Ihr mit grafisch untermalten Menüs: In Städten findet Ihr Agenturen für Bonusaufgaben, die neue Geheimnisse lüften.

Ladengeschäft:
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
Tel.:030/43776555

Ihr Fachgeschäft in Sachen Videospiele und Zubehör



Versandstelle:
Kornblumenweg 7
16548 Glienicke



Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur | Umbau

+++Schnelle Lieferung nur per Nachnahme | Alle Neuerscheinungen+++

Große Auswahl an günstigen Spielen



- 1000 verschiedene PS1 Games
- 800 verschiedene PS2 Games
- 200 verschiedene N64 Games
- 350 verschiedene NGC Games
- 420 verschiedene Xbox Games
- 250 verschiedene GBA Games
- 600 verschiedene PC Games
- 200 verschiedene DC Games

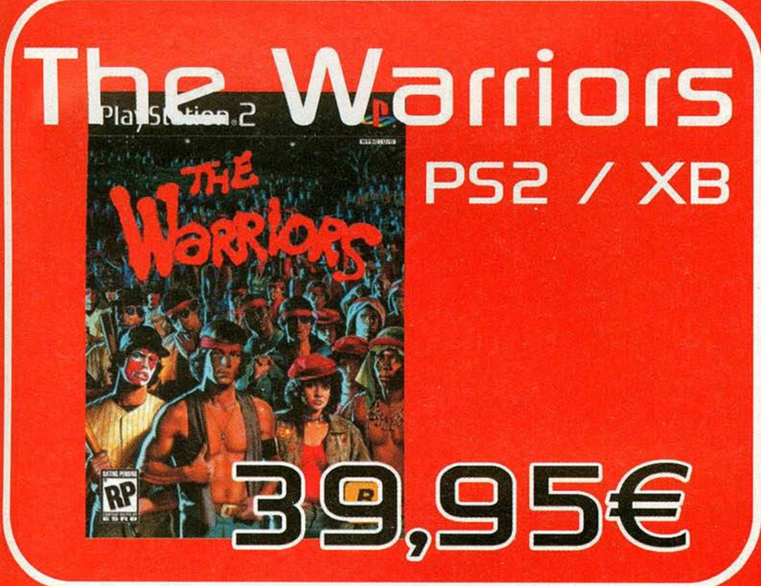
Konsolenpreise auf Anfrage



Unser Sparmenü:

Playstation 2 inkl. Spiel

NEU 139,95€



GameCube White
NEU inkl. MC



Reparatur und Umbau aller Konsolen



18+

Wir führen UK- und Uncut Versionen für alle Systeme

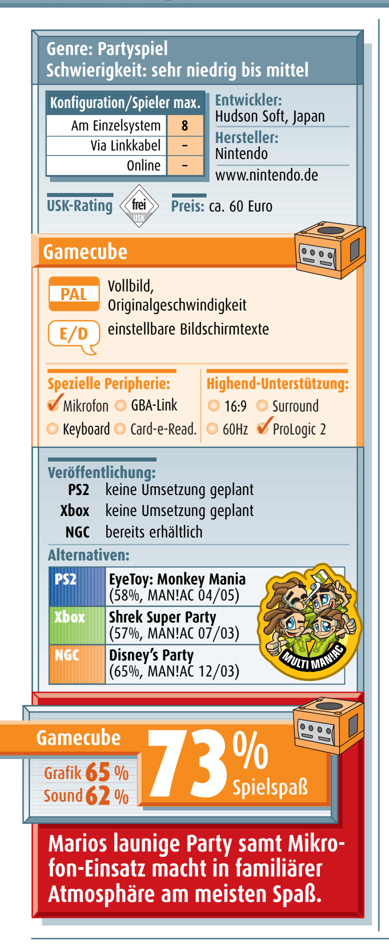
Sie wollen mehr wissen?

www.media-games.net

Kontodaten:
Ktnr. 532 822 400
BLZ: 100 700 24
Deutsche bank 24

Bestell-Hotline:
033056/435559



Genre: Partyspiel
Schwierigkeit: sehr niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hudson Soft, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Mikrofon, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: bereits erhältlich

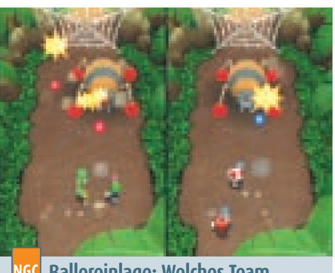
Alternativen:
- PS2: EyeToy: Monkey Mania (58%, MAN!AC 04/05)
- Xbox: Shrek Super Party (57%, MAN!AC 07/03)
- NGC: Disney's Party (65%, MAN!AC 12/03)

MULTI MAN!AC

Gamecube: **73 %** Spielspaß
Grafik 65 %
Sound 62 %

Marios launige Party samt Mikrofon-Einsatz macht in familiärer Atmosphäre am meisten Spaß.

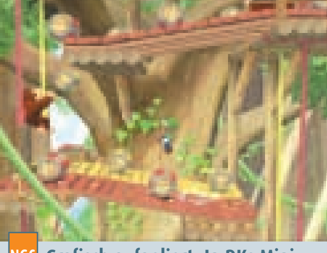
Mario Party 7



NGC Ballereinlage: Welches Team schlägt zuerst den finalen Spinnenboss?



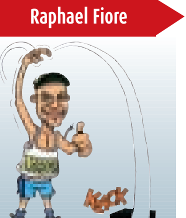
NGC Yoshi guckt aus dem Loch, während die Langzähne 'Hau Mario' spielen.



NGC Grafisch aufpoliert: In DKs Minispielen hüpft Ihr schon mal gegen den Primaten um die Wette.

Alle Welt wartet auf ein neues Mario-Hüpf-Abenteuer, doch der Klempner feiert lieber seine alljährliche kinderfreundliche Party. Doch den neuerlichen Minispiel-Würfelspaß des Installateurs nehmen ihm gesellige Zocker nicht übel. Denn die breit gefächerte Aufgaben-Auswahl in "Mario Party 7" übertrifft sogar den frischen Vorgänger: Die Mariosippe rennt und hüpft flink über drehende Plattformen, flieht als gemeine Apfeldiebesbande vor wütenden Affen oder löst simple Puzzle-Rätsel. Ihr agiert als Einzelgänger gegen drei Mitspieler, bildet in Team-Duellen ein kongeniales Duo und kennt in 'Jeder gegen Jeden'-Fehden keine Freundschaften mehr. Die Spielbretter reichen von spartanisch einfach bis verschlungen komplex. Jeder Spieler würfelt einmal pro Runde eine Augenzahl von 1 bis 10 und marschiert danach auf ein Feld: Hier warten etwa Mini-Bowser oder Donkey Kong auf Euch. Zudem verschafft Ihr Euch einen Vorteil mit Kapsel-Items: Dank Pilzeinsatz würfelt Ihr zweimal und Shy Guys moppen für Euch Münzen. *rf*

Raphael Fiore



Gemütliche Zocker haben einen Heidenspaß: Ein bißchen plaudern, ein Bierchen kippen, genüsslich Fast-Food verschlingen und eine Runde "Mario Party 7" zocken – was will man mehr? Besonders die variantenreichen Minispiele sorgen für erstklassigen Budenzauber, die wenigen Aussetzer verzeihe ich Yoshi und Co. gerne. Auch der Spagat zwischen kindgerechter Unterhaltung und kniffligen Geschicklichkeitsaufgaben für Erwachsene gelingt eindrucksvoll. Zudem setzt Nintendo das äußerlich billig wirkende Mikrofon wieder rege ein, dieses sorgt dank guter Spracherkennung für Begeisterung. Hektische Zocker werden sich nicht mit dem gemächlichen Spielablauf von "Mario Party 7" nicht anfreunden, alle anderen genießen mit Familie und Freunden die pfiffige Würfelei.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Sony
urbanreign.namco.com

USK-Rating: 16
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Pro Logic 2, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
- PS2: Februar
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
- PS2: Def Jam Fight for NY (86%, MAN!AC 11/04)
- Xbox: Def Jam Fight for NY (86%, MAN!AC 11/04)
- NGC: Def Jam Fight for NY (86%, MAN!AC 11/04)

Playstation 2: **70 %** Spielspaß
Grafik 71 %
Sound 64 %

Sehr lineare Straßenklopperei mit eingängigem Kampfsystem und derben Moves.

Urban Reign



PS2 Garagenschlägerei: Manche Stages gefallen mit zerstörbarem Inventar.



PS2 In puncto Familienplanung muss Brad in Zukunft Abstriche machen.



PS2 Im Versus-Modus kracht's – auf Wunsch für vier Kämpfer gleichzeitig.

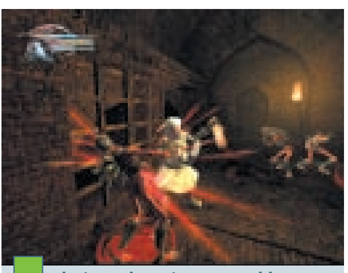
Wenn sich die findigen Entwicklerköpfe von "Soul Calibur" und "Tekken" zusammentun, kann nur eines dabei herauskommen – eine deftige Prügelei. Und genau das ist "Urban Reign" geworden. Ihr verkörpert Muskelprotz Brad Hawk, der seine komplette Hirnsubstanz im Bizeps trägt. Dementsprechend wird nicht lang diskutiert, sondern ohne Umschweife draufgehaun. Anstatt in einer frei begehbaren Oberwelt, wie Ihr sie in "The Warriors" oder "Beat Down" antrefft, laufen die beinharten Fights in streng linearen Bahnen ab. Habt Ihr eine Randaliererbande aus der Kneipe heraus geprügelt, geht's weiter in eine heruntergekommene Lagerhalle oder ins örtliche Dojo. Zwischen den Kämpfen dürfen Brads Attribute aufgewertet werden, neue Moves lernt Ihr im Verlauf der (mageren) Story ebenfalls. Spielerisch baut Namco auf ein simpel-effektives Kampfsystem: Zwar darf nur mit einer Taste zugeschlagen werden, Ihr verwandelt den Angriff jedoch durch Hoch-Tief-Kommandos via Stick in Fußfeger, Spin-Kick oder harte Geraden. Defensivkünstler nehmen feindlichen Schlägen via Viereck-Knopf die Wucht und setzen kurzerhand zu schmerzhaften Würfen und Special-Moves an. Seid Ihr von mehreren Kloppern umzingelt, empfehlen sich Wirbelwind-Kick, artistischer Wallrun oder knackiger Doppelwurf. *ms*

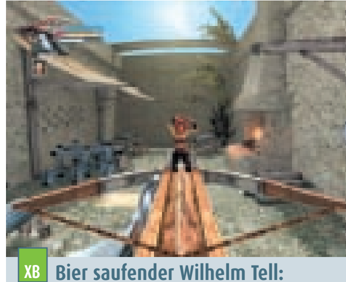
Matthias Schmid

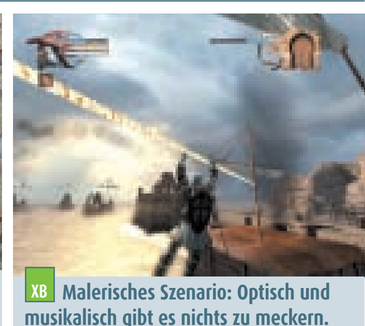


Gut geprügelt, aber dennoch Potenzial verschenkt. Trotz nur eines Angriffsbuttons überrascht "Urban Reign" mit vielfältigem Move-Repertoire – Wrestling meets Martial Arts. Profis kombinieren Attacken zu derben Juggle-Combos und kaufen der CPU mit gut getimten Ausweichmanövern den Schneid ab – gerade Standard-Schergen machen es Euch aber auch sehr leicht. Aus anderem Holz geschnitzt sind dagegen unfaire Zwischengegner, die mit übermenschlichen Reflexen betrügen. Mehr Kreativität hätte ich mir im Story-Modus gewünscht: Die 100 Missionen gerieten zu gleichförmig, das Auflevel-System zu oberflächlich. Hier hätten neue Outfits oder Accessoires zur Charakter-Individualisierung wie in "Def Jam Fight for NY" gut getan.

Knights of the Temple 2


XB Blutig und mutig: Euer Held verfügt über vielseitige Combo-Attacken.

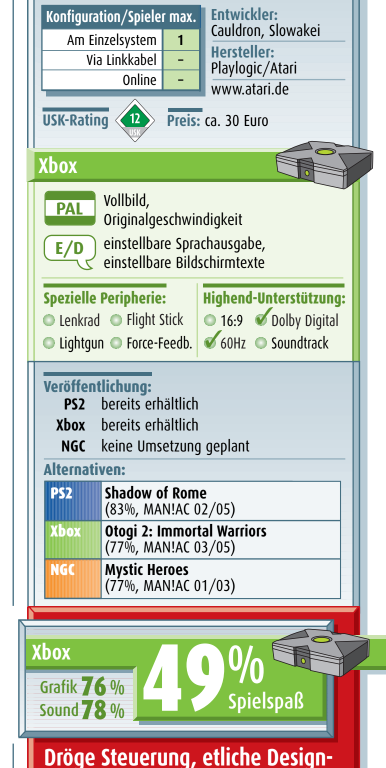

XB Bier saufender Wilhelm Tell: Schießt der Maid Äpfel vom Kopf.


XB Malerisches Szenario: Optisch und musikalisch gibt es nichts zu meckern.

Der Schwarze Tod kreist über die römische Stadt Sirmium und Sarazenen bekämpfen räudige Piraten auf der Sonneninsel Ylgar. Der Beduinenfürst von Yusra sperrt Menschen mit falscher Glaubensrichtung in finstere Kerker ein. Doch diese Gruselmärchen halten den Kreuzritter Paul de Raque nicht davon ab, drei magische Artefakte zu suchen. Im zweiten Abenteuer wandelt sich der Held vom geradlinigen Hack'n'Slay-Krieger zum RPG-Adeligen: Wählt in der nonlinearen Geschichte einen der drei Ausgangsorte und plaudert mit freundlich gesinnten Einwohnern. Diese geben nützliche Hinweise oder bieten lukrative Jobs an. In blutigen Gefechten sammelt Paul Kampfsystem-Erfahrungspunkte – dadurch vergrößert sich Euer Schlagrepertoire. Besonders harte Attacken sowie göttlicher Beistand kosten den Protagonisten geistliche Energie. *rf*

Raphael Fiore

Ich bin hin und hergerissen: Cauldron setzt das mittelalterliche Szenario grafisch und musikalisch gekonnt in Szene. Auch das vielseitige Kampfsystem, nonlineare Missionen und zahlreichen RPG-Einlagen sind nach meinem Geschmack. Aber wegen etlicher Design-Macken verliert die preisgünstige Schnetzelei erheblich an Charme und verkommt zum durchschnittlichen Rollenspiel-Metzel-Mix: Taktiklose Gegner bleiben in Gewölben hängen und Bosskämpfe sind eine Farce. Die Lumpen dreschen blind auf Euch ein, also spendieren Euch die Entwickler zum Schutz Unmengen an Lebenssaft. Das verworrene Leveldesign macht es unnötig schwer, Nebenaufgaben zu lösen und fummlige Steuerung sowie die mangelhafte Kamera zerren in Kämpfen an den Nerven.


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Cauldron, Slowakei
Hersteller: Playlogic/Atari
www.atari.de

USK-Rating: 12
Preis: ca. 30 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

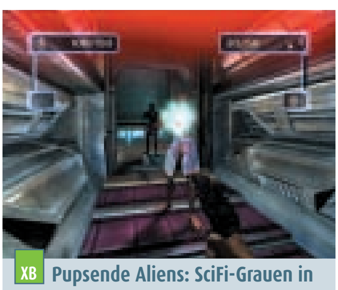
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Shadow of Rome (83%, MAN!AC 02/05)
Xbox Otogi 2: Immortal Warriors (77%, MAN!AC 03/05)
NGC Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

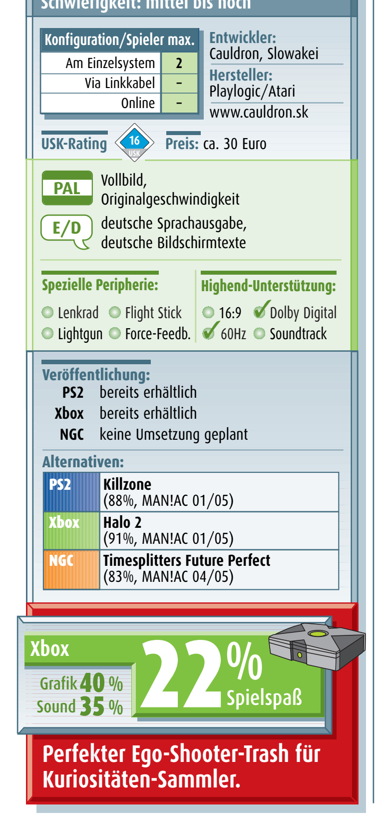
Xbox
Grafik 76 %
Sound 78 %
49 % Spielspaß

Dröge Steuerung, etliche Design-Macken und doofe Bosse zerstören das opulente Abenteuer.

Gene Troopers


XB Pupsende Aliens: SciFi-Grauen in einer neuen Dimension.

Stellt Euch vor, exzellente Ego-Knallereien wie "Halo 2", "Half-Life 2" oder "Medal of Honor: Frontline" wären nie erschienen. Ihr habt als untalentierter Spieldesigner keine Möglichkeit, von Genregrößen Ideen zu klauen, wollt aber dennoch was vom Ballerkuchen abhaben. Würzt einfach Eure Havoc-Lizenz-Engine mit ordentlich Gegner-KD (Künstlicher Dummheit), Soundeffekten, die sporadisch auftauchen und mehr an deftiges Gefurze erinnern als an Aliengebrabbel sowie einer nicht mal durchschnittlichen Grafik. Schmeckt das Ganze mit Baukasten-Levelarchitektur ab und raus kommt Software-Sondermüll wie "Gene Troopers". *os*


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Cauldron, Slowakei
Hersteller: Playlogic/Atari
www.cauldron.sk

USK-Rating: 16
Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Killzone (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox Halo 2 (91%, MAN!AC 01/05)
NGC Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)

Xbox
Grafik 40 %
Sound 35 %
22 % Spielspaß

Perfekter Ego-Shooter-Trash für Kuriositäten-Sammler.

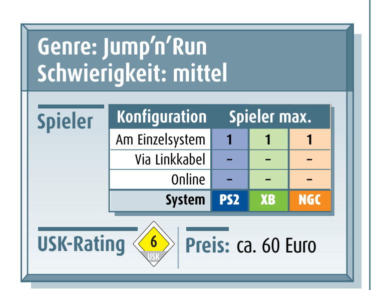




Gamecube



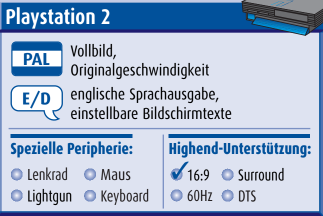
Pac-Man World 3



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1	1	1
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

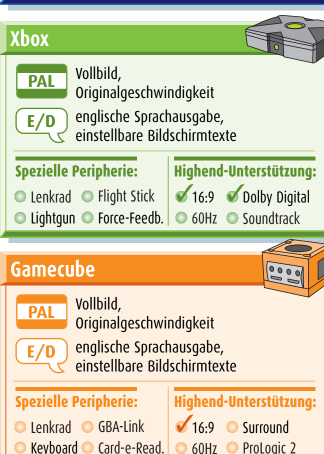
USK-Rating 6 | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

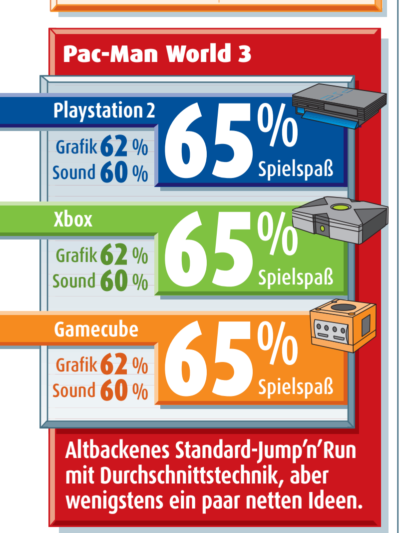
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2



Pac-Man World 3

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	62 %	60 %	65 %
Xbox	62 %	60 %	65 %
Gamecube	62 %	60 %	65 %

Altbackenes Standard-Jump'n'Run mit Durchschnittstechnik, aber wenigstens ein paar netten Ideen.



XB Diesmal bekommt Pac-Man ungewohnte Hilfe: Geisterdame Pinky macht Plattformen solide und für den kugelrunden Helden benutzbar.

Der kugelrunde Superstar Pac-Man steht seit stolzen 25 Jahren im aktiven Dienst seiner japanischen Erfinder von Namco. Zur Ruhe kommt die Pampelmuse auch am Geburtstag nicht, stattdessen muss sie in "Pac-Man World 3" mal wieder die Welt vor dem Schlimmsten bewahren.

Der Schurke Erwin treibt sein Unwesen in der Spektralwelt, weshalb Pacs reformierter Geisterkumpel Orson den Pillenmampfer auf Tour schickt. Wie schon bei den Vorgängern hüpft und lauft Ihr durch farbenfrohe Welten, löst einfache Rätsel und wehrt Euch gegen Fieslinge. Diesmal sind aber nicht die üblichen Geister Eure Widersacher, sondern Monster und glühende Erscheinungen. Die Buhmänner helfen Euch jetzt sogar weiter: Habt Ihr Pinky und Clyde erst einmal befreit, schlüpft Ihr an wichtigen Punkten vorübergehend in ihre Gruselhaut. Verwandelt dann Phantom-Plattformen in solide Gebilde oder verjagt Fieslinge mit besonderer Erschreck-Power.



NGC Schönes Schleifchen: Die explosive Bande schickt Feinde ins Jenseits.

Die Pille für Pac

Pac-Man kann auch auf ein ausgefalleneres Powerpillen-Arsenal zurückgreifen: Je nach Farbe der gemampften Kapsel habt Ihr Elektroblitze oder stärkere Hintern-Hüpfer zur Verfügung. Besonders praktisch ist ein Glühschweif, mit dem Ihr gleich mehrere Schurken einkreisen und zum Platzen bringen könnt. Findet Ihr schließlich bestimmte Extras, tretet Ihr gelegentlich zu traditionellen Labyrinth-Runden an. Im Pac-Museum findet Ihr schließlich u.a. ein Interview mit dem Pampelmusen-Papa oder versucht Euch am klassischen Ur-"Pac-Man". *us*

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC März

Entwickler: Blitz Games, England
Hersteller: Namco/Electronic Arts
Website: www.namco.com

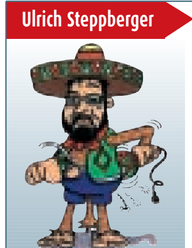
Pro
+ netter Kniff mit Geisterhilfe
+ ansehnliche Extras im Museum
– gute englische Synchronisation...

Contra
– ...aber prompt ohne Nippon-Charme
– grafisch schwächer als der Vorgänger
– teilweise langatmig gestaltet

Alternativen:

System	Titel
PS2	Ratchet & Clank 3 (90%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 08/03)

Ulrich Steppberger



Drei Jahre Stillstand: Dass sich "Pac-Man World 3" spielerisch vom Vorgänger nicht weiter abhebt, überrascht kaum – originell waren die Pillen-Hüpfer nie, immerhin machen ein paar frische Ansätze wie die aktive Hilfe der Geister Sinn. Dass aber die technische Seite (das Abenteuer sieht auf allen drei Konsolen nahezu identisch aus) sogar einen kleinen Rückschritt macht, verblüfft – eine immer wieder zickige Kamera und vor allem regelmäßige Bildrateneinbrüche sollten angesichts der simplen Architektur doch vermeidbar sein. Ansonsten gibt's solide Jump'n'Run-Kost, die durchaus unterhalten kann, gegen viele Konkurrenten aber alt aussieht. Hoffentlich hat Pac-Man beim nächsten Auftritt im Funracer (der Trailer findet sich im Spiel) mehr Schwung drauf...



PS2 Die Tradition lebt: Auch diesmal flitzt Ihr gelegentlich durch Labyrinthe – entweder bei moderner Aufmachung oder im klassischen Automatenoriginal von 1980.



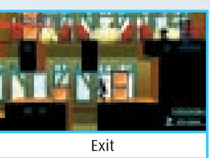


MAN!AC MOBILE



Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).


Exit


Mario & Luigi


Viewtiful Joe

Inhalt


Previews

Highlight-Top-10 – Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Mario Kart DS	91%	12/05
2	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
3	**Mario & Luigi: Zusammen durch...**	**90%**	neu
4	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
5	Super Mario 64 DS	88%	04/05
6	Nintendogs	87%	11/05
7	Sonic Rush	85%	01/06
8	Tony Hawk's American Sk8land	85%	02/06
9	FIFA 06	84%	12/05
10	Kirby Power-Paintbrush	83%	12/05

Highlight-Top-10 – Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10 – Sony PSP

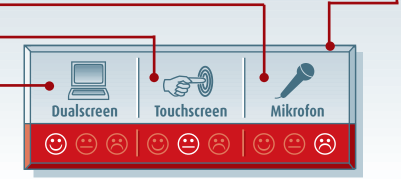
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	Burnout Legends	90%	11/05
4	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
5	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
6	Wipeout Pure	86%	10/05
7	DTM Race Driver 2	86%	10/05
8	**Exit**	**85%**	neu
9	Tony Hawk's Underground 2 Remix	85%	10/05
10	WWE SmackDown vs. RAW 2006	85%	02/06

Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details:
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?

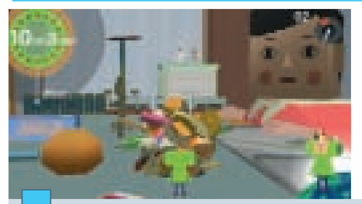


20 Minuten Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

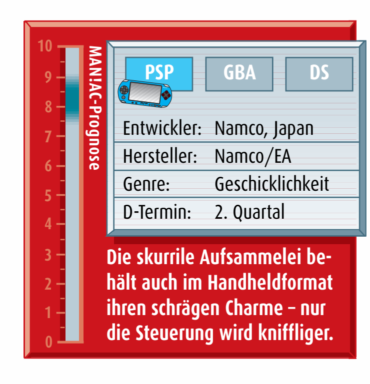


Me & My Katamari




PSP Das freut den Kugler: Sowohl die bewährt schräge Optik als auch das simple wie fesselnde Spielprinzip schaffen unbeschadet den PSP-Sprung.

Einen genauen Termin weiß Electronic Arts noch nicht, aber eins ist sicher: Auch der PSP-Ableger der japanischen Kugelei "Katamari Damacy" wird in Europa erscheinen. Diesmal rollt Ihr mit Eurem Klebeball Inseln zusammen, die als neue Heimat für obdachlose Tiere dienen sollen. Mangels zweitem Analogstick steuert Ihr das Katamari mit Digi-Kreuz und Buttons, was anfangs gewöhnungsbedürftig ist.



DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Castlevania Doppel-Pack	Konami	Action-Adventure	16. Februar
Final Fantasy 4 Advance	Square-Enix	Rollenspiel	1. Quartal
Namco Museum – 50th Anniversary	Namco	Arcade	23. März
Shaman King: Master of Spirits 2	Konami	Action	17. Februar
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	10. Februar
Tales of Phantasia	Namco	Adventure	31. März
Top Spin 2	Take 2	Sportspiel	1. Quartal
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	24. Februar

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Adventure	31. März
Bust-A-Move DS	Digital Bros	Geschicklichkeit	Februar
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	März
Frogger: Helmet Chaos	Konami	Jump'n'Run	16. Februar
Phoenix Wright: Ace Attorney	Capcom	Adventure	1. Quartal
Resident Evil Deadly Silence	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal
Super Monkey Ball: Touch & Roll	Sega	Geschicklichkeit	März
Worms: Open Warfare	THQ	Strategie	März

Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Ape Escape 3	Sony	Jump'n'Run	1. Quartal
Breath of Fire 3	Capcom	Rollenspiel	10. Februar
Da Vinci Code – Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Metal Gear Acid 2	Konami	Strategie	2006
Monster Hunter Freedom	Capcom	Action	2006
Mortal Kombat Deception Unchained	Midway	Beat'em-Up	1. Quartal
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Rennspiel	24. März
Ys – The Ark of Napishtim	Konami	Action-Adventure	2. Quartal

Key of Heaven





PSP Lauschiges Plätzchen im Hinterland eines fiktiven Asiens. Leider dürft Ihr die prächtigen 3D-Szenarien nur aus einer Perspektive betrachten.

Es möchte ein portables "Jade Empire" sein, bleibt aber irgendwo zwischen uninspirierten Ninja-Kloppereien und "Diablo" hängen: "Key of Heaven" (in den USA als "Kingdom of Paradise" erschienen) vom japanischen Traditions-Entwickler Climax ("Landstalker", "Dark Saviour", "Climax Landers") versetzt Euch ins Mittelalter einer asiatisch anmutenden Fantasy-Welt. Wie im Japan dieser Epoche streiten auch dort rivalisierende Clans um die Vorherrschaft – stilecht mit viel Kampfkunst-Gefuchtel und mystischen Elementar-Fähigkeiten. Als Euer Held von der Tötung seiner ehemaligen Clan-Brüder erfährt, zieht er gemeinsam mit der letzten Überlebenden aus, um die Gemeinschaft neu aufzubauen – und das, obwohl sie ihn einst aus ihrer Mitte ausschloss. Bei Eurer Reise durch zerklüftete Täler und idyllische, üppig bewachsene Berglandschaften bekommt Ihr es alle paar Schritte mit gesichtslosen Ninja-Schurken, Riesenskorpionen und anderen Bestien zu tun: Bearbeitet das Gesocks mit wuchtiger Action-Handkante und flinker Beinarbeit, dann zerfällt es zu Staub. Um Eure Widersacher noch fixer in poröse Fragmente zu zerpusten, betätigt Ihr Euch im Manöver-Editor als Meister der Martial-Arts-Theorie: Aktiviert neue Angriffe, indem Ihr zuvor errungene Kampfkunst-Karten den passenden Schriftrollen zuordnet oder mit Hilfe freier Listen Eure eigenen Kombinationen erstellt. Was nach einem attraktiven Titel für alle Action-Rollenspieler mit Fernost-Faible klingt, präsentiert sich zurzeit leider als ebenso konfuse wie hirnlose Endlos-Keilerei gegen ewig gleiche Gegnerhorden und ohne den Segen einer manuell justierbaren Kamera.

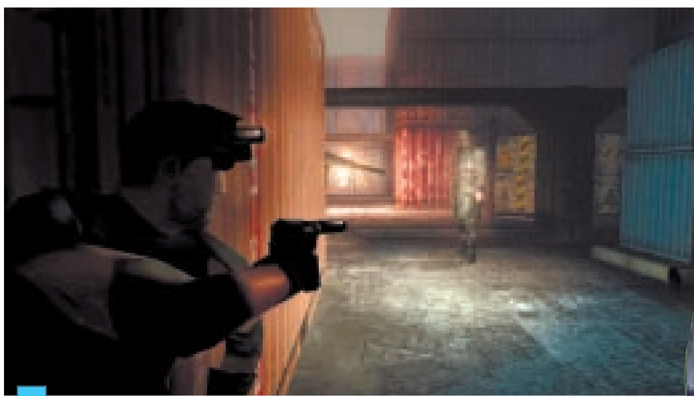


PSP Wer das chaotische Manöver-Menü nicht im Griff hat, stirbt.



Splinter Cell Essentials

"Splinter Cell Essentials" bringt die Essenz aus allen "Splinter Cell"-Teilen auf die PSP. Insgesamt zwölf mehrteilige Missionen auf der ganzen Welt warten auf den rauhbeinigen Schleichspezialisten Sam Fisher. Dabei schlägt er sich durch den Drogensumpf von Kolumbien und verwinkelte Fabriken, meistert verregnete Jugoslawien-Aufträge sowie Gefängnisausbrüche. Jede Mission baut auf Szenarien der Konsolenversionen auf, trotzdem gibt's spielerisch deutliche Unterschiede. Das Action-Abenteuer wartet mit einer praktischen Quicksave-Funktion auf, mit der Ihr jederzeit den Spielstand sichern dürft.

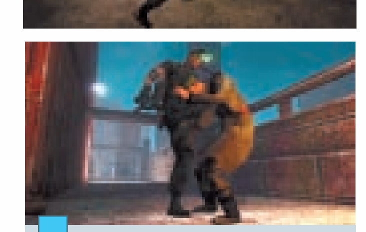


PSP Hände hoch! Beim Zielen dreht Ihr die Sicht mit dem Analogstick, während die Aktionstasten das Laufen ermöglichen.

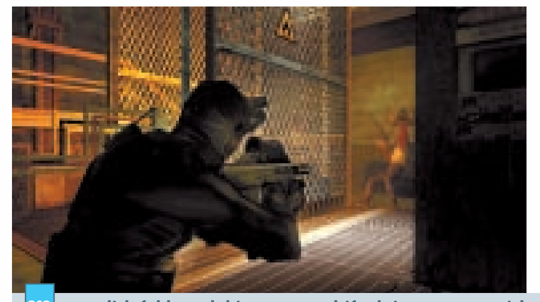
Die volle Padbelegung der Konsolenfassungen wurde an die PSP angepasst: So bewegt Ihr Euch wie gewohnt mit dem Analogstick – drückt Ihr zusätzlich die Kreis-Taste, dreht Ihr die Kamera. Ebenso ungewohnt ist der Waffenmodus: Zückt Ihr eine Wumme, ändert Ihr die Perspektive mit dem Stick – mittels Aktionstasten bewegt Ihr Euch. Das bedarf einiger Eingewöhnung, geht aber bald recht schnell von der Hand. Hektische Situationen erfordern allerdings volle Konzentration, denn sonst seid Ihr dem Feind manchmal hilflos ausgeliefert. Durch die Mehrfachbelegung der Tasten habt Ihr aber alle Aktionen flugs zur Hand.

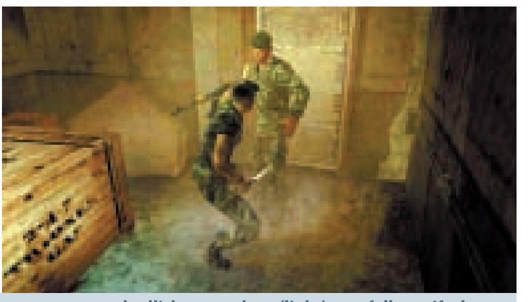
Der langsame und überlegte Spielablauf hat auch auf dem Handheld Priorität: Nur mit Köpfchen und geschickter Schleicherei meistert Ihr die schwer bewachten Szenarien. Mittels Pfeifen lenkt Ihr Wachen ab, lugt per Glasfaserkabel unter Türen durch und macht Gebrauch von Nacht- und Wärmesicht. Zusätzlich entschärft Ihr nun Minenfallen mit der richtigen Analogstickbewegung.

Dank bewährter Elemente kommt die "Splinter Cell"-typische Atmosphäre schnell auf. "Essentials" macht grafisch bereits einen sehr guten Eindruck – lediglich auf den effektreichen Einsatz von Schatten wurde (noch?) verzichtet. Außerdem fallen die Szenarien insbesondere mit Nachtsicht teils recht pixelig aus. Trotzdem sollten sich Stealth-/Handheld-Freunde "Splinter Cell Essentials" schon einmal vormerken.



PSP Werdet Ihr überrascht, hilft nur noch der waffenlose Nahkampf.





PSP Natürlich fehlt auch hier Sams Multifunktionswumme nicht, um Gegner unschädlich zu machen (links). Notfalls greift Ihr zum Messer (rechts), um Gegner zu erledigen oder auszuquetschen.



MANIAC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2006

Die grafisch hübsche Portierung samt angepasster Steuerung verspricht spannungsgeladene Stealth-Action.



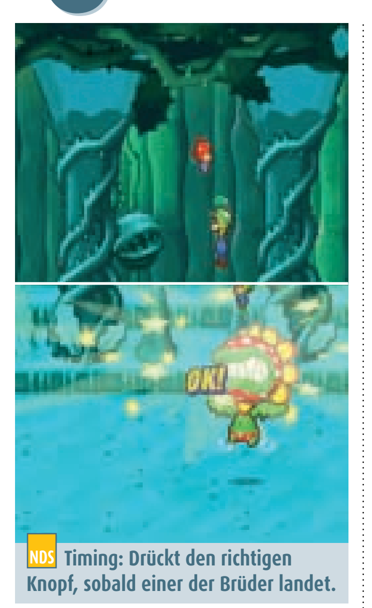
Nintendo DS



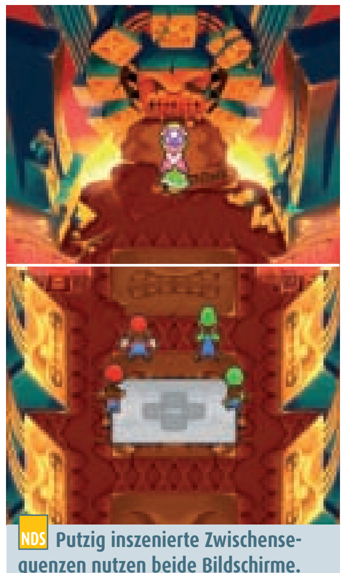
Mario & Luigi Zusammen durch die Zeit



NDS Mund zu, es zieht! Im Magen des Riesensauriers kommt es zum Eiertanz.

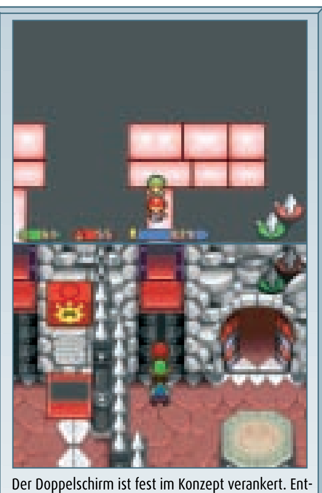


NDS Timing: Drückt den richtigen Knopf, sobald einer der Brüder landet.



NDS Putzig inszenierte Zwischensequenzen nutzen beide Bildschirme.

NDS Buttonsmashing: Mit Feuerblumen gegen die feindliche Übermacht.

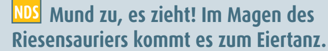


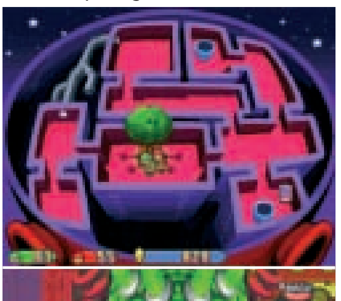
Der Doppelschirm ist fest im Konzept verankert. Entweder zur Einblendung künstlerisch wertvoller Levelkarten oder wie hier: Die Baby-Brüder schlagen sich durch einen Mini-Dungeon um ihren größeren Kollegen den Weg zu öffnen. Mikrofon und Touchscreen werden dagegen nicht bzw. fast nie benutzt.



Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Lupft das Mützchen und zwirbelt das Bärtchen: Nintendo schreibt die Superstar-Saga fort! Der zweite Teil des Handheld-Rollenspiels im Klempner-Kosmos wurde von den Entwicklern Alphadream bestens an die Doppelschirmfähigkeiten des DS angepasst. Mario und Luigi erhalten Besuch aus der Vergangenheit und dürfen Ihr neuestes Abenteuer mit tatkräftiger Unterstützung ihrer selbst im Babyalter bestreiten. Baby Mario und Baby Luigi kommen aus dem Pilzkönigreich der Vergangenheit, das von violetten Alienpilzen heimgesucht wird. Ebenfalls mit von der infantilen Storypartie: Die stets rettungsbedürftige Prinzessin Peach sowie Brüllkröte Bowser nebst Miniaturanhang.







NDS Hübsches Labyrinth: Handgemalte Levelkarten verhindern Irrwege.

Hüpfen mit Köpfchen

Kernstück des kunterbunten Comicspektakels sind einmal mehr klug ausgetüftelte Rundenkämpfe mit einem satten Anteil Geschicklichkeit. Zu viert hopst die Klempner-Sippe ihren Widersachern auf dem Kopf herum oder straft stachelbewerte Bösewichte mit saftigen Hammerschlägen. Wie schon im Vorgänger steuert Ihr dabei Mario stets mit dem A-Knopf, Luigi mit der B-Taste und die Babybrüder mit den entsprechenden X- und Y-Buttons. Bei Standardangriffen genügt es, im passenden Moment die richtige Taste zu drücken. Auch defensive Aktionen sind abhängig vom Timing. Komplexer wird's beim Einsatz der so genannten 'Brüder'-Items. Mit grünen und roten Panzern, Kanonen und Kettenhunden verursacht Ihr massiven Schaden, müsst allerdings auch flink koordinierte Tastenkompetenz beweisen. So kicken Eure bärtigen Butzemänner ein Ei in "Mario Smash Football"-Manier ins gegnerische Gesichtsfeld, purzeln per Trampolinsprung über zwei Bildschirme oder schmeißen unter wildem Buttongehämmer mit Feuerblumen. Kolossale Ideenfeuerwerke werden teilweise auch bei den dramatischen Bosskämpfen abgebrannt. Das zentrale Nervenorgan einer gigantischen



NDS Psychedelisch: Zeitlöcher in die Vergangenheit findet Ihr im Schloß.



NDS Der zünftige Schlagabtausch mit König Bowser darf nicht fehlen.

Monsterechse beharkt Ihr zum Beispiel mit Hilfe einer bunten Yoshi-Bande, die Ihr dazu allerdings aus ihren Eiern sprengen müsst. Einen übergewichtigen Bob-Omb-Sprengkörper wiederum richtet Ihr gegen seine Befehlshaber, indem Ihr dessen Träger taktisch klug dezimiert und den fetten Kracher so in Richtung der Feindarmee kullern lasst.

Huckepack-Quadruppel

Obwohl die bonbonsüße Märchenwelt des Pilzkönigreiches noch linearer aufgebaut ist als im Vorgänger, kommt in den wunderhübsch gezeichneten Dungeons kaum Langeweile auf. Dafür sorgen die klug ausgedachten Spezialmanöver der Knobelbrüder, die perfekt auf die Viererbande abgestimmt wurden: Normalerweise tragen Mario und Luigi ihre Babyversionen Huckepack. Treten unüberwindbare Hindernisse auf, trennt sich der Klempner-Clan und verdoppelt so die Aktionsmöglichkeiten. Das Werfen der Babys auf hohe Simse ist noch eine der leichteren Übungen. Später rollen sich Mario und Luigi zum Ball und überfahren die Kleinen. Diese werden für kurze Zeit auf Münzgröße gestaucht und passen auch in schmalste Ritzen. Per Ventilator fliegen die Quetschklempnerchen durch den dahinterliegende Mini-Dungeon. Die Flughöhe regeln hierbei die erwachsenen Italiener durch Drehsprünge im unteren Bildschirm. Irrwitzige Kombinationsrätsel und liebevolle Bilderbuchpräsentation der alten Schule prägen Eure Reise durchs Pilzkönigreich, die mit über zwanzig Stunden eine anständige Dauer aufweist. *mw*



NDS RPG untypisch: Die Story kommt ohne überbordende Textwüsten aus.



NDS Hochgewirbelt finden die Babys noch ein Zeitloch in der Bibliothek.



Dieser Ablauf wird kaum variiert: Durch ein Zeitloch im Schloß erreicht Ihr einen neuen Dungeon. Nach Einführung in die lokale Story folgen erste Konfrontationen mit den ansässigen Gegnerviechern. Ein paar Rätsel später der erste Speicherpunkt. Bis Ihr das schwebende Buch erreicht, vergehen kaum mehr als zwanzig Minuten. Danach zieht der Schwierigkeitsgrad deutlich an. Bis zum ersten Levelboss gilt es, einige Knobeleien und Geschicklichkeitstests zu meistern. Frust oder unmäßiger Stress kommen trotzdem nicht auf. Denn spätestens nach zwanzig Minuten wartet der nächste Speicherpunkt.



Max Wildgruber

A dutuli a Dotore Baro: Oder so ähnlich. Sobald diese pseudo-italienischen Sprachsamples aus den DS-Lautsprechern quäken, fühle ich mich zu einer quietschbunten Entdeckungsreise durch das kindliche aber umsichtig designte Pilzkönigreich eingeladen. Und enttäuscht werde ich auch diesmal nicht. Obwohl die Fortsetzung eine organisch verzweigte Levelstruktur und ironische Minispielchen vermissen lässt, kann der DS-Einstand der RPG-Klempner voll überzeugen. Die einzelnen Szenarien strotzen vor Ideenreichtum: Bossduelle im Magen einer Riesenechse und ein turbulenter Abgang durch deren Hintertürchen, die Slapstick-Einlagen der behämmerten Pilzköpfe oder der Ehestreit zwischen zwei Steinquadern gehören zum Besten, was mobile Rollenspiele zu bieten haben!



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: einfach bis mittel

Entwickler: Alphadream , Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Februar
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 90 %
Sound 88 %
90 % Spielspaß

Liebevoll präsentiertes 2D-Rollenspiel mit allen Zutaten, die den GBA-Vorgänger zum Hit machten.

The Rub Rabbits



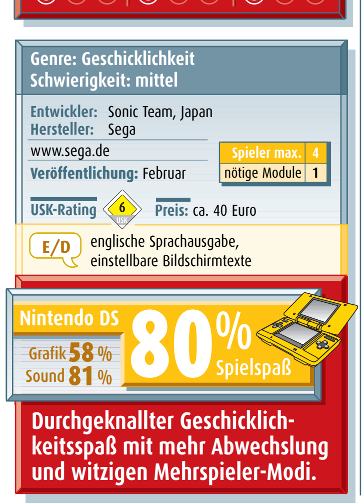
NDS Zielen und pusten: "Rub Rabbits" fordert Koordination der schrägen Art.

Knapp ein Jahr nach "Project Rub" beglückt uns das Sonic Team mit einer Fortsetzung der skurrilen Minispielsammlung: "The Rub Rabbits" bietet 35 neue Aufgaben, bei denen Ihr tatkräftig mit Stylus und Mikro zur Tat schreitet und rubbelt oder pustet, was das Zeug hält. Die stilvolle abstrakte Aufmachung blieb erhalten, die Herausforderungen fallen einen Tick abwechslungsreicher aus. Dazu gesellt sich eine Handvoll Spielmodi für mehrere Teilnehmer, die mit nur einem Modul funktionieren – nicht nur für Fans des Vorgängers fein. *us*



"The Rub Rabbits" verlangt vollen Einsatz und macht von allen DS-Möglichkeiten reichlich Gebrauch – selbst das Mikro dient nicht ausschließlich als Lärmsensor. Der Dualscreen ist bei den meisten Aufgaben wichtig und wird manchmal sogar gedreht. Einziges kleinen Manko: Die Stylus-Abfrage geriet bei einigen Minispielen eine Spur zickig.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



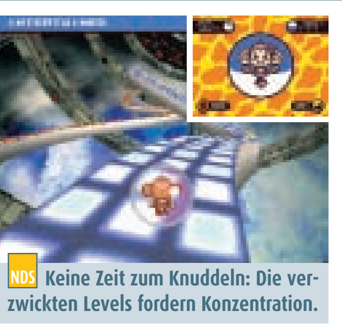
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
www.sega.de
Veröffentlichung: Februar
Spieler max. 4
nötige Module 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 58 %
Sound 81 %
80 % Spielspaß

Durchgeknallter Geschicklichkeitsspaß mit mehr Abwechslung und witzigen Mehrspieler-Modi.

Super Monkey Ball Touch & Roll



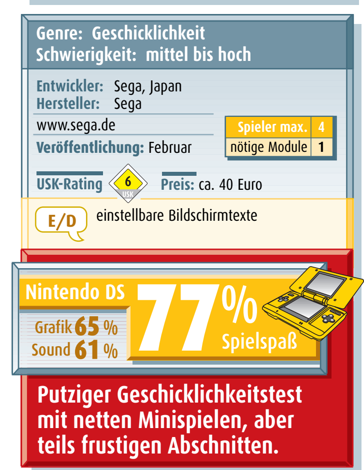
NDS Keine Zeit zum Knuddeln: Die verzwickten Levels fordern Konzentration.

Die putzige Primatenbande kehrt zu den Nintendo-Wurzeln zurück und kugelt jetzt auf dem DS über zahllose knifflige Geschicklichkeitsparcours. Mit Steuerkreuz oder Touchscreen kippt Ihr das Bild und lasst Euren Affen in die entsprechende Richtung rollen. Dafür braucht Ihr eine Menge Feingefühl und werdet leider von der nervösen Kamera sowie einigen besonders fiesen Levels gepiesackt. Ein halbes Dutzend spaßiger Minispiele wie ein Tischhockey oder ein Ego-Shooter hilft, etwaigen Frust wieder abzubauen. *us*



Im Hauptspiel wird der untere Bildschirm nicht genutzt, bei den Mini-Übungen kommen dafür oft beide Screens gut zum Einsatz. Die Abfrage des Touchscreen geriet sehr penibel und verlangt exakte und ruhige Bewegungen – das klappt für geübte Profis gut, Frischlinge tun sich aber trotz digitaler Einschränkungen mit dem Steuerkreuz erst mal leichter.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

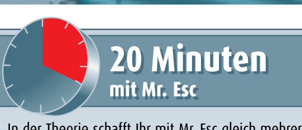


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
www.sega.de
Veröffentlichung: Februar
Spieler max. 4
nötige Module 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 65 %
Sound 61 %
77 % Spielspaß

Putziger Geschicklichkeitstest mit netten Minispielen, aber teils frustigen Abschnitten.



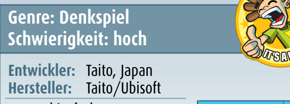
20 Minuten mit Mr. Esc

In der Theorie schafft Ihr mit Mr. Esc gleich mehrere Levels in 20 Minuten, denn das Zeitlimit pro Aufgabe ist meistens nicht mal halb so lange. In der Praxis dagegen könnt Ihr spätestens nach einem Viertel aller Missionen froh sein, wenn Ihr die gewählte Aufgabe dann annähernd ausgeknobelt habt. Blindes Herumrennen klappt nie, stattdessen nutzt Ihr mehrere Durchgänge, um die Situationen auszuloten. Häufige Wiederholungen gehören also dazu, gehen aber nur selten auf die Nerven, weil "Exit" die Motivation stets hoch hält. Und wer wirklich mal alle Levels bezwungen hat, der gönnt sich per WiFi-Download die besonders heftigen 'EX'-Packs – bereits jetzt gibt's über 100 dieser Aufgaben.

Genre: Denkspiel
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Taito, Japan
Hersteller: Taito/Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: Februar
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 50 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte



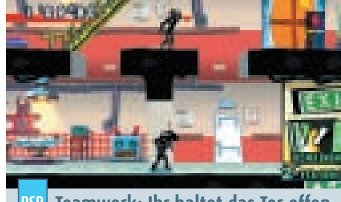
PSP
Grafik 79 %
Sound 73 %
85 % Spielspaß

Feine Geschicklichkeits-Knobelei mit extravaganter Optik und anspruchsvollen Aufgaben.

Exit



PSP Habt Ihr das richtige Schuhwerk, agiert Ihr auf glatten Flächen besser.



PSP Teamwork: Ihr haltet das Tor offen, während der Verletzte getragen wird.

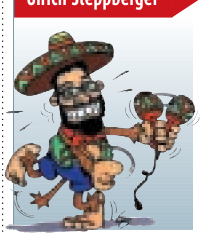


PSP Seltenes Talent: Nur Mr. Esc kann schwimmen, die anderen Personen nicht.

Taito hat ein Herz für Knobler und schickt dem stylischen Mr. Esc auf der PSP ins Rennen. Als besagter 'Fluchtkünstler' ist es an zehn Standorten mit je zehn Levels Eure Aufgabe, innerhalb eines Zeitlimits den Ausgang aus einem Gebäude zu finden. Diese simple Aufgabe wird durch viele Faktoren kompliziert: So könnt Ihr zwar über Lücken im Boden springen, Euch an Absätzen hochziehen und diverse Geräte und aufsammelbares Zubehör bedienen. Der korrekte Einsatz an den richtigen Stellen verlangt häufig genaue und vorausschauende Planung, sonst kommt Ihr nicht mehr weiter. Auch das wäre nicht das große Problem für Ms. Esc, aber meistens gilt es zudem noch, eine oder mehrere Personen mit ans Ziel zu dirigieren.

Habt Ihr jemanden erst einmal aufgespürt (per Knopfdruck lässt sich eine grobe Karte einblenden), könnt Ihr ihn oder sie daraufhin kommandieren: Vom einfachen 'Folge mir' bis hin zu komplexeren Anweisungen, Objekte aufzuheben und auch einzusetzen, reichen die Möglichkeiten. Allerdings können z.B. kleine Kinder nicht so schwere Dinge schieben wie Erwachsene, aber dafür durch kleine Lücken krabbeln. Je nach Einsatzort sorgen spezielle Probleme wie Dunkelheit (nur Eure unmittelbare Umgebung ist sichtbar), elektrisierte Bodenteile, Transportbänder, überschwemmte Abschnitte oder Lastkräne für noch kniffligere Situationen. *us*

Ulrich Steppberger



Mr. Esc ist mein Held: Mit "Exit" hat sich Ubisoft eine Perle aus dem Hause Taito für die Europa-Veröffentlichung geangelt. Schon der ausgefallene Grafikstil mit minimalistischen, aber gelungen animierten Figuren und bunten Gebäudekonstrukten hebt sich wohltuend von üblicher Massenware ab – umso besser, dass auch das Spiel eine Menge zu bieten hat. Die Fluchtwege sind ausgesprochen knifflig und ideenreich, aber nie unfair gestaltet, so dass alle Fähigkeiten des Helden reichlich zum Einsatz kommen. Auch das Teamwork mit den befreiten Personen ist stets wichtig. Allerdings solltet Ihr gewillt sein, viel Zeit in "Exit" zu investieren, denn die Levels werden schnell schwer und verzeihen keine Fehler – eine ebenso knackige wie gelungene Herausforderung.

20 Minuten mit der Silberkugel

Wer den Umgang mit einem Tisch beherrscht und vor taktisch klugem Gerüttle (aber Vorsicht, der nächste 'Tilt' ist nicht weit) nicht zurückschreckt, kann leicht 20 Minuten mit einer einzigen Kugel verbringen. Allerdings ist es ohne Übung auch nicht selten, in der gleichen Sekundenzahl mehrere Bälle zu verschleudern – wenn es dumm läuft, rollt das silberne Geschoss sogar ohne eine einzige Flipperberührung unmittelbar wieder ins Aus. "Gottlieb Pinball Classics" setzt aber ohnehin darauf, dass Ihr lernwillig seid: Nur wer die eingebauten Anleitungen der Tische studiert und die punkteträchtigen Kombinationen verinnerlicht (und dann treffen kann), hat eine Chance auf Freispiele.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Entwickler: Farsight Studios, USA
Hersteller: System 3
www.system3software.co.uk
Veröffentlichung: Februar
Spieler max. 4
nötige UMDs 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro

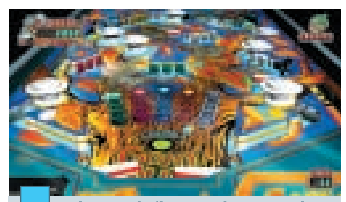
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 74 %
Sound 61 %
80 % Spielspaß

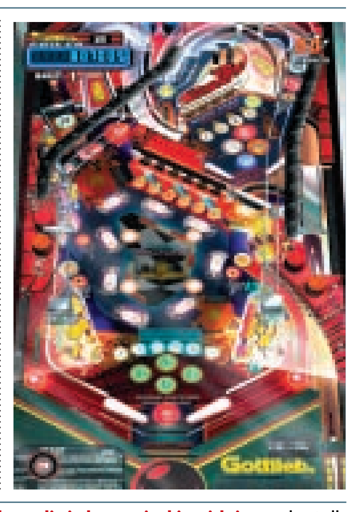
Prima simulierte Flippersammlung mit variantenreichen Tischen und schicker Optik.

Gottlieb Pinball Classics

Während auf Nintendo-Handhelds Flipper-Spiele mit Vorliebe Fantasie-Tische rund um bekannte Serien zusammenschustern, setzt System 3 bei den "Gottlieb Pinball Classics" für die PSP auf Authentizität. Aus dem mehrere Jahrzente umspannenden Repertoire des namensgebenden Flipperherstellers wurden elf Tische (sowie zwei Gimmick-Maschinen) ausgewählt und originalgetreu auf die UMD gebannt. Modernere Geräte setzen auf populäre Gimmicks wie Rampen oder sogar mehrere Spielebenen, bei manchem Oldie konzentriert sich dagegen alles auf zwei Schläger und wenige Bumper. Bei allen Geräten könnt Ihr verschiedene Ansichten wählen und meistens die PSP vertikal nutzen. Neben Einzelrunden und Mindestpunkte-Herausforderung könnt Ihr jeden Tisch auch einzeln spielen, müsst dafür aber auch etwas leisten: Das Gros der Automaten kostet pro Runde virtuelle 'Credits', die Ihr durch gute Leistungen sammelt. Schafft Ihr es, für jeden Tisch vorgegebene Spezialaufgaben zu erfüllen, winken dauerhafte Freispiele. Per WiFi übertragt Ihr einzelne Flipper an Kumpel, die dann ohne UMD üben können. *us*



PSP Jeden Tisch flippert Ihr entweder in Normalsicht oder hochkant (rechts).

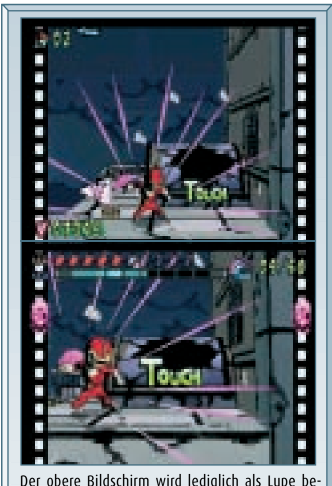


Ulrich Steppberger



Wer seine Flippertische realistisch mag, ist hier richtig: An der Ballphysik gibt es nichts zu meckern, die grafische Umsetzung der Originalgeräte sieht ebenfalls prima aus – auch wenn die vielen kleinen Details in einigen Perspektiven die Übersichtlichkeit nicht gerade erhöhen. Da auf eine möglichst genaue Simulation Wert gelegt wurde, müsst Ihr die Tische länger üben, um sie zu beherrschen und nicht ständig Bälle zu verlieren. Deshalb bin ich nicht so glücklich mit der Idee, dass (fast) jede Runde virtuelles Geld kostet: Gerade bei den 'teureren' Geräten ist damit für Einsteiger die Frustgefahr groß. Die intelligente Zusammenstellung bietet aber genug verschiedene Tische für jeden Geschmack – wer auf der PSP flippern will und Übung nicht scheut, ist hier richtig.

Viewtiful Joe Double Trouble



Der obere Bildschirm wird lediglich als Lupe benutzt, um manipulierbare Elemente zu finden. Der Touchscreen kommt dagegen ständig zum Einsatz. Ob durch Splitscreen-Szenen oder bei der Berührung sensitiver Zonen: Gerubbelt wird immer! Wer mit Daumenaufsatz spielt, hat weniger Hektik.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon

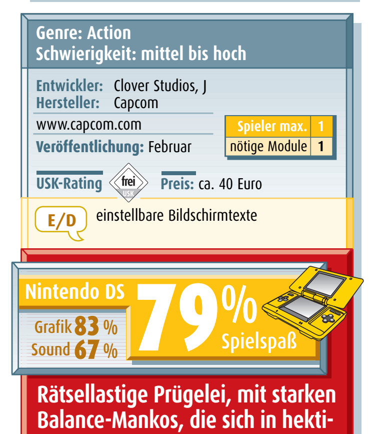
Henchin-a-go-go tönt's fern und nah, Viewtiful Joe ist wieder da. Die DS-Version der beliebten Cel-Shading Prügelaction erweitert das gewohnte Spielprinzip um ein sensitives Touchscreen-Zusatzfeature: Mit flinken vertikalen Strichen teilt Ihr den unteren Bildschirm in zwei Hälften. So bewegt Ihr schwere Lasten oder kombiniert Maschinenteile, die im normalen Levelaufbau voneinander getrennt sind. Der obere Bildschirm übernimmt hierbei eine Art Lupenfunktion. Ihr könnt die stärkere Zoomstufe auch auf den unteren Bildschirm schieben und so weitere Touchscreen-Rätsel lösen. Tadellose Präsentation und schrille Story bedienen Serienkenner wie Neulinge. *mw*

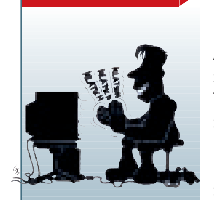


NDS Die rotgelben Schädel zeigen Joe die Position kommender Attacken.



Die ersten Minuten von "Viewtiful Joe Double Trouble" sind nichts für Schnellentscheider: Die Story entbehrt jeglicher Stringenz, die Zwischensequenzen nerven mit sinnlosem Touchscreen-Getatsche. Wer das Spiel voreilig in den Müll schmeißt, ist selber schuld: Denn danach erfreut der DS-Joe mit richtig guten Spielmomenten. Leider dauern die spaßigen Szenen kaum länger als zwanzig Minuten, dann verdirbt Euch ein hektischer Zappelkampf schon wieder die Rätsellaune. Damit die coolen Spielmomente überwiegen, sollten Aspiranten mehr als zwanzig Minuten mitbringen.





Max Wildgruber

Das Splitscreen-Feature gehört zum kreativsten, was ich bisher auf Nintendos Doppelschirm gespielt habe: Dass die Clover Studios es über Ihre geniale Idee versäumten, die Hektik aus dem gehaltvoll erweiterten Action-Rätsel-Mix zu nehmen, mag ich aber nicht verzeihen. Zu ärgerlich sind die krampfigen Wechsel zwischen Druck auf die Schultertasten, Touchscreen-Bedienung und Buttonsmashing – hier wäre weniger Geschwindigkeit mehr gewesen. Schade, denn die schrill karikierten Jahrmarkt-Level machen dank innovativer Knobeleien und sympathischer Filmanspielungen richtig Laune. Schön zu sehen, dass sich die Touchscreen-Steuerung sinnvoll in klassische Spielkonzepte einbauen lässt. Allein die Balance verwehrt dem roten Blitz Bestnoten.

Frogger: Helmet Chaos



PSP Akrobatisch: Frogger überwindet gefährliche Gewässer via Zungenliane.



PSP Zahlreiche Minispiele für mehrere Spieler erfreuen das Froschdasein.

Froggers bester Freund wurde von einem bösen Krokodil verwünscht. Sogleich macht sich die Amphibie auf die strapaziöse Reise: Eilige Zocker finden sich oft im tödlichen Wasser wieder. Denn der Hüpferich bewegt sich von einem Rasterfeld zum nächsten, nur mit dem Extrahopser überspringt ihr ein Feld – also bloß kein Stress. Die Steuerung klappt einwandfrei und die schärfere Optik gegenüber der DS-Version gefällt mit putzigen Animationen. Im Abenteuer warten diffizile Sprungpassagen, fordernde Rätsel und böse Bosse auf den Grünling. Das Original-"Frogger" spielt Ihr im Hochformat. *rf*



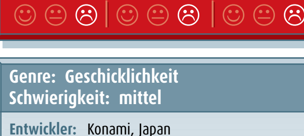
Frogger: Helmet Chaos

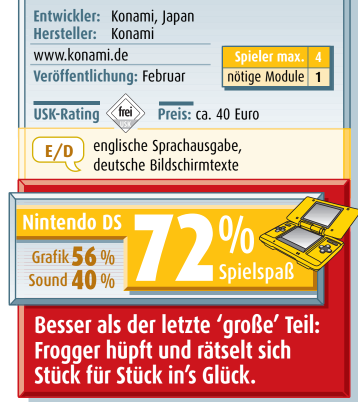


NDS Links löst Ihr ein Kistenrätsel, rechts hüpft Ihr auf zerbrechliche Platten.

Bereits 1981 hopste Konamis Frosch von einem Rasterfeld zum nächsten. Heute macht's der Hüpfakrobat nicht anders, hat aber dazu gelernt: Frogger überwindet via Langzunge tödliches Wasser (das Fröschchen kann nicht schwimmen!), überspringt via Hopser ein Feld und dreht sich mittels Schultertaste um die eigene Achse. Zahlreiche knackige Rätsel, süße (End-)Gegner und frische Sprungeinlagen sorgen für Laune. Zudem gibt's gute Sprachausgabe, witzige Minispiele und das Original-"Frogger". *rf*

Der knallgrüne Frosch hüpft behände auf dem Touchscreen über wacklige Plattformen, der Stylus kommt jedoch nicht zum Einsatz. Ebenso geht es dem internen Mikrofon aus – auch dieses findet keine Verwendung. Ein wenig anders sieht es beim zweiten Bildschirm aus: Dieser zeigt Euch marginale Informationen und hält Euch über gesammelte Münzen auf dem Laufenden.







360-Ruckeln

Ihr habt in einigen Fällen von Ruckeln bei Xbox-360-Spielen im HDTV-Modus geschrieben. Ich selber habe keine neue Microsoft-Konsole, nutze aber einen Philips-TV, der über Pixel-Plus-Technologie verfügt. Auch da tritt bei schnellen Rotationen in Filmen oder Spielen ein Ruckeln auf, da der Bildchip des TVs das Bild komplett neu berechnen muss.

Dies könnte auch bei den HDTV-Geräten der Fall sein, denn User in einem Forum, in dem ich moderiere, können das Problem an TFT-Bildschirmen nicht nachvollziehen. Probiert das doch einfach mal aus. Ich gehe davon aus, dass es an den TV-Geräten liegt, nicht daran, dass die Xbox 360 schon bei den Starttiteln überlastet ist.

Lars Kotthaus, via E-Mail

Die interne Bildverarbeitung eines TVs kann in der Tat zu ruckelnden Bewegungen bei Kameraschwenks führen. Die von uns beschriebenen Ruckler haben damit jedoch nichts zu tun. Wenn zum Beispiel bei einem Rennspiel auf einer Gerade die Bildrate in die Knie geht, liegt das nicht am Display, sondern an schlampiger Programmierung. Diese Ruckler treten dann auch auf TFT-Bildschirmen auf. Überlastet ist die Xbox 360 mit den Starttiteln sicher nicht: Der Grund liegt vielmehr in der kurzen Produktionszeit und der späten Auslieferung der finalen Entwicklerstationen.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Sonys (Online-)Shooter "SOCOM 3" wurde auf April 2006 verschoben. Den Test gibt's demnach erst in einer der nächsten Ausgaben.

UPDATE: "Dragon Quest 8" (Import-Test in letzter Ausgabe) erscheint nun auch in Europa. Anvisierter Termin: April.

MEA CULPA: Da vergeben wir in unserem Jahresrückblick einen Sonderpreis für die Clover Studios als innovatives Entwicklerstudio und vergessen zu erwähnen, welche Spiele aus dieser Software-Schmiede stammen. Hier hat zum einen die "Viewtiful Joe"-Serie ihren Ursprung und zum anderen befindet sich das Bilderbuch-artige PS2-Abenteuer "Okami" in der Mache, das bei uns Mitte des Jahres erscheint.

Endgegner-Verrat

Ich bin ein Leser der ersten Stunde und zocke seit 20 Jahren Videospiele. Doch in letzter Zeit muss ich leider erkennen, dass mich Euer Magazin nicht mehr überzeugt. Im Gegensatz zu Eurer Konkurrenz hinkt Ihr in Aktualität und Schreibstil hinterher. In den letzten zehn Jahren hat sich das eher verschlechtert. Ihr habt Euch, im Gegensatz zu Euren Lesern, nicht weiterentwickelt! Das alles wäre zu verschmerzen, aber die DVD ist der Abschuss! Mir kommt es so vor, als ob Ihr den verlorenen Boden mit Eurem 'tollen' Silberling wettmachen wollt. Als passionierter Videospieler finde ich es zum Kotzen, dass Ihr bei sämtlichen Tests und Previews von guten Spielen immer die Endgegnerduelle, respektive die Bosse selbst darstellt! Das ist doch eine der Überraschungen eines Videospiels, die ich mir von Euch sicher nicht kaputt machen lassen muss (letztes Beispiel: "Shadow of the Colossus"). Und was Ihr Euch bei der Rubrik anyMAN!AC denkt, kann ich nicht nachvollziehen. Habt Ihr nichts Besseres zu tun?

Florian Weigl, via E-Mail

Dass wir bei jedem Spiel Endgegner zeigen, ist uns neu. Was wir schon auf DVD und im Heft bringen, sind Zwischenbosse – sofern wir dadurch nicht zu viel verraten. "Shadow of the Colossus" besteht zudem komplett aus 'Bosskämpfen'. Dass wir bei anyMAN!AC denken würden, haben wir nie behauptet.

Wertungssystem

Der größte Teil der Software war schon immer eine Abwandlung bekannter Konzepte. Leute, die das Hobby erst kürzlich für sich entdeckt haben, werden damit keine Probleme haben und die Spiele toll finden. Alte Hasen dagegen suchen eher nach Titeln mit neuartigen Konzepten. Als Redakteur einer Spielezeitschrift testet man immer für beide Gruppen. Das ist nicht leicht, vor allem, weil die allgemeine Produktqualtiät mittlerweile Höhen erreicht hat, von denen man vor zehn Jahren nicht einmal geträumt hat.

Eine gute technische und spielerische Umsetzung stellt bei dem großen Angebot nicht mehr für jeden ein Kaufargument dar. Persönliche Vorlieben und originelle Konzepte werden bei der Kaufentscheidung immer wichtiger. Deshalb ist es meiner Meinung nach wichtig, dass Ihr bei der Bewertung objektiv bleibt. Ein gut gemachtes Spiel muss eine gute Bewertung bekommen und nicht aufgrund redaktionsinterner, für den Leser undurchsichtiger Kriterien abgewertet werden. Wenn der zwanzigste Teil eines Sporttitels gut ist, dann muss er auch so bewertet werden. Jeder Leser kann selbst entscheiden, ob er ihn jedes Jahr neu kauft oder nicht. Es gibt über die Wertung hinaus noch mehr Möglichkeiten, dem Leser zu kommunizieren, welche Titel neuartige und gleichzeitig gut funktionierende Spielkonzepte bieten: Das Erscheinen auf dem Cover, ein andersfarbiges Test-Layout für besonders originelle Spiele, einen speziellen, wertungsunabhängigen Award für starke Neuheiten und mehr Platz für Spezialbeiträge zu bestimmten Aspekten dieser Neuheiten. Kurzum, gebt den innovativen Titeln mehr Gewicht in Eurer Berichterstattung!

Stefan Medic, via E-Mail

Ob Prozente, Punkte, Sterne oder was auch immer – egal, was man macht, in den Augen mancher Leser ist's meist verkehrt. Was gestern noch eine 90er-Wertung bekam, weil es grafisch auf dem neuesten Stand war, wirkt morgen veraltet und ist nicht mal mehr 70% wert. Und gibt man dann Spiel X eine höhere Wertung als Spiel Y, schreien die Fans von Spiel Y, dass das ja mal absolut nicht gerecht ist (okay, ich muss zugeben, dass es mich auch immer wieder wundert, warum die "Super Mario"-Episoden regelmäßig Wertungen im 90%-Bereich erhalten, aber ich gehöre ja auch zur Blauen-Igel-Fraktion. Euch sei verziehen).

Ich lese die MAN!AC seit etwa fünf Jahren regelmäßig, und die Wertungskästen sind für mich nicht das Ausschlaggebende beim Spielekauf. Natürlich bin ich oft anderer Meinung als ein Redakteur. Aber wie gut oder schlecht ich das Spiel letztendlich finde, kann ich nur beim Zocken herausfinden und nicht anhand einer Zahl zwischen 1 und 100. Ich entscheide meist anhand von Screenshots, ob ich einen Titel interessant finde oder nicht. Zudem kenne ich meine Genrevorlieben und weiß, dass ich mir nie einen Ego-Shooter oder ein Taktikspiel à la "Splinter Cell" kaufen würde. Vielleicht wäre es hilfreich, wie in der japanischen Famitsu eine Seite mit Wertungen aller Redakteure zu den wichtigsten Spielen einzubauen. Dann könnte man auch die derzeitige Skala in ein 5-Punkte-System ändern (soll ja vorkommen, dass die Redaktion Drohbriefe erhält, weil man 79% statt 80% vergeben hat).

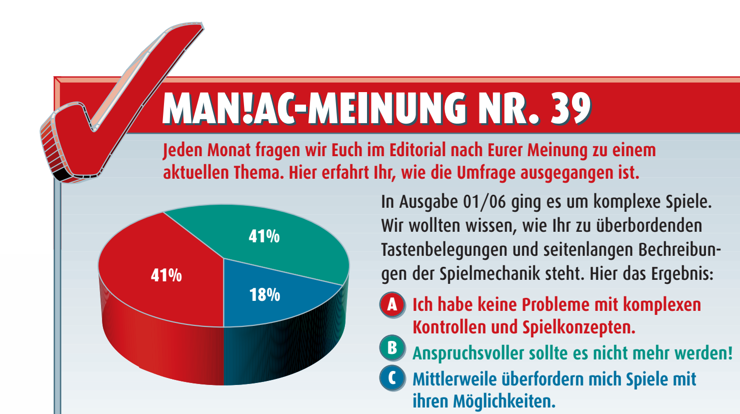
Eine Bitte habe ich noch: Dem Heft 02/06 lag ein schicker Kalender mit Polygonschönheiten bei. Leider stehe ich nicht besonders auf Frauen (außer auf Peitschenlady Ivy vielleicht), also fände ich es nett, wenn ihr mal einen Kalender oder wenigstens ein Poster mit hübschen Männern (nein, ich meine nicht die Redakteure) bringen

Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".



MAN!AC-MEINUNG NR. 39

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 01/06 ging es um komplexe Spiele. Wir wollten wissen, wie Ihr zu überbordenden Tastenbelegungen und seitenlangen Bechreibungen der Spielmechanik steht. Hier das Ergebnis:

- A Ich habe keine Probleme mit komplexen Kontrollen und Spielkonzepten.
- B Anspruchsvoller sollte es nicht mehr werden!
- C Mittlerweile überfordern mich Spiele mit ihren Möglichkeiten.

würdet. Ich möchte bitte Dante, Leon S. Kennedy und Iori Yagami in besagter Beilage sehen, sonst wandere ich zur Konkurrenz ab. Dankeschön und ein gutes Jahr 2006!

Michaela Brückner, via E-Mail

Eine Anmerkung zum letzten Absatz deines Briefes: Es schmeichelt uns, dass Du die männlichen Mitglieder der Redaktion als hübsch einstufst. Wenn Du schon kein Poster mit uns haben willst, wie wär's dann mit einem Starschnitt in guter alter Bravo-Tradition? Vielleicht macht Janina ja mal ein Polygonmänner-Special...

Ich glaube, das Problem sind nicht die vielen 80 und 90%-Wertungen, sondern die Frage, was 100% ist. Es fehlt die Bezugsgröße. Wenn ich das mit Leistungssport vergleiche, mutet es ziemlich seltsam an, denn da ist es simpel gelöst: 100% sind die aktuell beste Leistung. Wenn beim Speerwurf der Rekord bei 80 Meter liegt, sind 60 Meter 75% davon.
Bei Videospielen wird die Prozentzahl in Bezug zu einem imaginären besten Spiel gesetzt oder zur möglichen besten Grafik, was schwer nachvollziehbar ist. Warum also sich nicht einfach am besten Spiel orientieren? Das heißt, das beste Spiel bekommt 100%, die beste Grafik im Spiel 100% etc. Sobald ein Spiel besser ist, wird es die neue Referenz. Das Problem hierbei ist natürlich, dass genau das Gegenteil eintritt (nämlich höhere statt niedrigere Wertungen), was im Leserbrief in Ausgabe 02/06 gefordert wird. Aber das stimmt nur kurzfristig, denn sobald ein neues Spiel 100% hat, ist das aktuell beste ein bis zwei Prozent schlechter – wie alle anderen Titel auch.
So würde sich sogar ganz von alleine regeln, dass Spielegrafik von vor zehn Jahren keine hohe Prozentwertung mehr hätte. Diese Art von Wertungssystem erfordert natürlich ein Umdenken bei Lesern, denn nun wird es öfters hohe Prozentzahlen geben, die aber wesentlich gerechter wären. Man muss sich selbstverständlich auch noch überlegen, ob man die Prozentzahlen systemübergreifend vergibt oder systemintern lässt, vor allem bei den technischen Wertungen. Aber mir ging es ja mehr um den Denkansatz. Wenn man bei den Prozentwertungen bleiben will, sollte man festlegen, was 100% sind, und diese auch mal vergeben.

David Klein, via E-Mail

Ein interessanter Ansatz, der aber einen entscheidenden Haken hat: Man muss permanent eine Liste mit den Prozenteinstufungen rumschleifen. Denn nur so wird klar, was zum Beispiel eine 70er-Wertung bedeutet. Könnte ja sein, dass es ein hervorragender Titel ist, er aber das Pech hat, in einem Genre mit vielen exzellenten Spielen zu sein (das System funktioniert nur innerhalb bestimmter Kategorien, genauso wie im Leistungssport – Hoch- und Weitsprung lassen sich ja auch nicht gleichsetzen).

Behaltet bloß Euer Wertungssystem mit der 100%-Skala bei, weil es kein besseres gibt. Wenn umgestellt werden würde, z.B. auf Schulnoten oder ein 10/10-System, würde ich sofort das Abo kündigen. Andere Hefte haben das mal versucht und ich war nie zufrieden. (...)

Bodenseehai, via E-Mail

Wie wäre es denn mit einem 40-Punktesystem wie in der japanischen Famitsu? Dann könnte man mehrere Wertungen zu einem Test einbauen. Denn Spiele, die 60% bekommen, finden kaum Beachtung. Wenn man allerdings 6/7/6/9 (also 28 von 40) liest, erkennt man auf Anhieb, dass es einem Tester gefallen hat und dass das Spiel für Fans interessant ist! Die Bewertung und den persönlichen Eindruck könnte man auch separat vom eigentlichen Test in einer Skala auflisten. Somit wären die Leser nicht durch eine schlechte Wertung vorbelastet, die unter dem Artikel steht. Wenn ein Titel nur verbessert wurde (wie z.B. "FIFA"), kann man auch auf einen großen Test verzichten und stattdessen nur einen Wertungskasten bringen.

Steffen Schwan, via E-Mail

Danke für die vielen Briefe zum Thema 'Wertungsreform'. Bitte schreibt uns weiterhin Eure Meinungen dazu. Die Spieletests sind schließlich der Kern der MAN!AC und bei Euch das beliebteste Diskussionsthema.

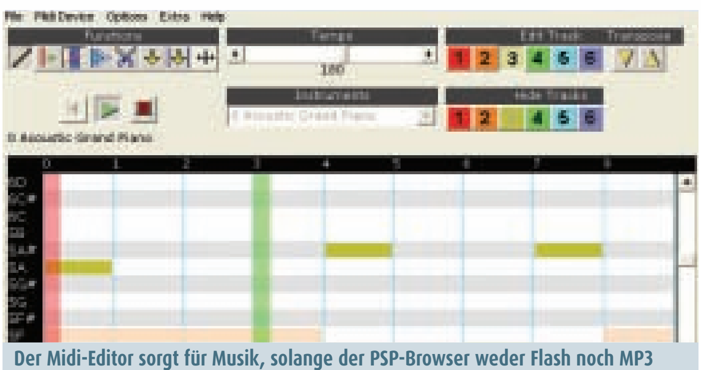




Selten fiel die Entscheidung so schwer wie letzten Monat: Zwei Titelbilder standen zur Wahl, die linke Variante hat das Rennen gemacht. Schreibt uns, welches Motiv Euch besser gefällt (Leserbrief-Adresse). Zu gewinnen gibt's einen von der Redaktion signierten Farbausdruck des rechten MAN!AC-Covers – ein echtes Sammler-/Einzelstück! Einsendeschluss ist der 3. März 2006.

KNOWHOW

Bastelt Eure eigenen PSP-Abenteuer



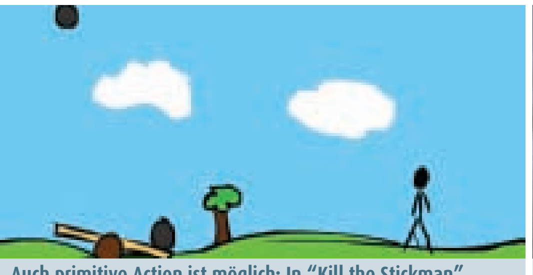
Der Midi-Editor sorgt für Musik, solange der PSP-Browser weder Flash noch MP3 spielt: Wenn Sony die Firmware verbessert, könnt Ihr neue Funktionen nutzen!

In MAN!AC 12/05 haben wir gezeigt, dass sich die Sony PSP auch mit dem Internet-Browser programmieren lässt. Jetzt nützt der erste Spieleditor diese Schnittstelle, um eigene Spiele und interaktive Publikationen auf die PSP zu bringen: Den "Adventure Maker" für Win-PC downloaded Ihr kostenlos unter www.adventuremaker.com. Wer eines Tages mächtige Adventures mit über 150 Grafiken erstellt, kann später auf die Vollversion updaten.

Toolkit: Der Download umfasst rund 16 MB und installiert neben dem Spieleditor alle wichtigen Werkzeuge wie Malprogramm, Musik- und Icon-editor. Damit erstellt Ihr Adventures in Egoperspektive, in denen man sich raumweise weiterklickt – eine ähnliche Spielmechanik wie die des Klassikers "Myst". Und das klappt mit WWW-Logik: Ihr malt oder fotografiert die Hintergrundgrafik jedes Raums, dann übernehmt sie in den "Adventure Maker". Hier könnt Ihr in jeder Grafik Eures Adventures Bereiche festlegen, die sich später wie ein Link anklicken lassen und dann auf eine Funktion oder andere Grafik verweisen – so führt der Klick auf die Tür in den nächsten Raum. Später erstellt Ihr auch Varianten alter Räume, damit sich etwa eine Schublade öffnen kann. Doch das ist noch lange nicht alles: Unterstützt werden Items samt Inventory-System, Dialoge und die so genannten Hotspots. Letztere organisieren die Rätsel, damit z.B. nur eine bestimmte Hebelkombination die Geheimtür öffnet. Eine Speicherfunktion für den Spielstand rundet die Möglichkeiten ab.

Fazit: Der "Adventure Maker" ist einfach zu bedienen, zumal Ihr bei den Spielen für den PSP-Browser auf Win-Features wie MP3-Musik, Flash-Animationen und Plugins für weitere Funktionen nicht verzichten müsst. Außerdem lassen sich neben Adventures auch problemlos interaktive Magazine oder Präsentationen erstellen – so können etwa mit Urlaubsfotos kleine Geschichten erzählt werden. Die Software erstellt zuletzt ein Programm für den PC, das Eure Kreation bei Doppelklick auf den Mem-Stick angeschlossener PSP-Handhelds installiert: Zum Start wählt man den neuen Link im PSP-Browser. *oe*

Das wichtigste Werkzeug im "Adventure Maker" ist der Frames-Manager: Mit ihm verknüpft Ihr Eure Standbilder zu einer begehbaren wie interaktiven Spielewelt.



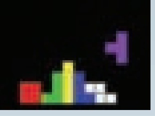
Auch primitive Action ist möglich: In "Kill the Stickman" steinigt Ihr einen Strichmann mit dem Katapult.



Zu Faul zum selber basteln? Auf der Maker-Homepage entdeckt Ihr das Adventure "Talvi" und sieben weitere Spiele!

GTA spielt Homebrew

Heimentwickler haben eine Sicherheitslücke der PSP gefunden, die Sony nicht stopfen kann: Mit "Grand Theft Auto: Liberty City Stories" lässt sich Programmcode in speziell modifizierten Spielstand-Dateien starten. Mehrere Heimentwicklertools und -spiele (hier: "Tetris") nutzen bereits das GTA-Hintertürchen, denn dieser Trick klappt auf jeder PSP – egal mit welcher Firmware-Version sie läuft.



PSP geht baden

Eiserne PSP-Fans haben das Handheld immer dabei – es sei denn, sie nähern sich einem Gewässer! Zum Glück kündigt Team X-Tender die Rettung in der Not an: Der "XCM Seawalker" ist eine wasserdichte Hülle, die das Handheld bis zu 20 Meter Tiefe vor Nässe schützen soll. Die dicke Folie über den Tasten wird allerdings die Steuerung behindern.

Knowhow-Themen im Überblick

ZUBEHÖR

PSP Combo

Das neunteilige PSP-Set besteht aus drei durchsichtigen UMD-Hüllen, Kopfhörerstöpsel mit Lautstärkeregler, USB-Anschlusskabel, Reinigungstüchlein, Kfz-Adapter, Bildschirmfolie und einer Kunstledertasche. In die knapp bemessene, schwarze Stoffhülle mit Gürtelschlaufe passt die PSP gerade hinein – Platz für anderes Zubehör bleibt nicht. Die Schutzfolie für den Bildschirm kann leider kaum blasenfrei angebracht werden. Sie erzeugt Farbschlieren und ist damit überflüssig. Die Set-Elemente sind nur durchschnittlich verarbeitet.



Hersteller:	Brooklyn
System:	PSP
Preis:	ca. 20 Euro

Das Sortiment von PSP-Zubehör bietet nützliche Einzelteile in Standard-Qualität. Negativ fällt die Schutzfolie wegen Farbschlieren und umständlicher Montage auf.

MAN!AC Wertung ✓✓

PSP Protector

Die schwarze Schutzblende wird mittels Rändelschrauben an der Oberseite der PSP befestigt und schützt die komplette Vorderseite des Handhelds. Zum Spielen kann das Cover hochgeklappt werden.



Hersteller:	Brooklyn
System:	PSP
Preis:	ca. 5 Euro

Das Schutzcover mit gepolsteter Innenseite schützt die PSP beim Transport und auf Reise. Praktisch ist der Klappmechanismus zum sofortigen Spielen.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

Superbox X

Mit dem kleinen Converter-Kästchen lassen sich PS2-Controller an Gamecube, Xbox und PC (via USB) anschließen. Für Letzteren ist eine Treiber-CD für Windows XP/ME/2000/98 enthalten. Xbox-Nutzer freuen sich außerdem über einen Slot für Memory Cards.



Hersteller:	Madrics
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 15 Euro

Mit dem praktischen Pad-Converter finden PS2-Controller Anschluss an Xbox, Gamecube und PC. Eine Schnittstelle für Xbox-Memory-Cards fehlt ebensowenig wie eine Treiber-CD.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

4 in 1 Bundle

Das Set besteht eigentlich nur aus drei Teilen: Die stabile Dockingstation eignet sich zum Filme gucken, ersetzt aber kein Ladekabel. Letzteres wird an der Rückseite angeschlossen. Zusätzlich findet sich im Set ein Reinigungstuch und eine graue Hardcover-Hülle. Diese bietet Platz für die PSP selbst sowie zwei UMDs. Allerdings ist das Täschchen samt Armbändchen recht eng bemessen.



Hersteller:	Dreamgear
System:	PSP
Preis:	ca. 15 Euro

Das Bundle eignet sich wegen der Dockingstation und der Hardcover-Tasche vor allem zum Filmgenuss unterwegs. Ein Ladekabel fehlt allerdings.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

Wireless Controller

Das stabile Pad besitzt neun Meter Funkreichweite. Leider fehlen im Lieferumfang die zum Betrieb erforderlichen drei AA-Batterien. Praktisch: Der klobige Empfänger besitzt einen Schacht für Headset oder Memory Card. Typisch für einen Funkcontroller sind die zuschaltbaren, aber schwachen Rumblemotoren. Auch eine Powersave-Funktion fehlt nicht. Der Controller gefällt mit großen Tasten, gummierten Griffen und guten Analogsticks, kommt aber dennoch nicht ans Original-Pad heran.



Hersteller:	Mad Catz
System:	Xbox
Preis:	ca. 30 Euro

Der gut verarbeitete Funkcontroller besitzt zwar überdurchschnittliche Ergonomie, steuert sich aber nicht so exakt wie das Originalpad. Etwas klobig fällt der Empfänger aus.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	**S-Controller**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** überragende Verarbeitung und vorbildliche Ergonomie – leider auch hoher Preis.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	**Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)**	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	**Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)**	**Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)**
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LAST RESORT

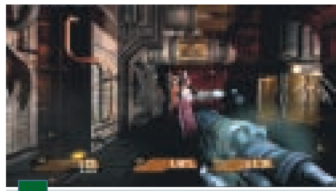
QUAKE 4 (DT.)

Cheats:
Gebt die folgenden Codes im laufenden Spiel ein, nachdem Ihr die **Back**-Taste betätigt habt.

Master-Cheat
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A
Leben auffüllen
B A B A ↑ ↑ ↓ X
Munition auffüllen
B Y X Y ← → ←
Unsterblichkeit
↓ ↑ ↓ ↓ ↑ → ← → Y X X A

Freischaltbares:
Die folgenden Belohnungen dürft Ihr einstreichen, wenn Ihr ein Mehrspieler-Match austragt. Jede Aufgabe hat einen bestimmten Punktwert. Unsere Liste verrät, welche Aktionen wieviel Zähler bringt.

Bronzeflagge: 5 Punkte
über 100 Captures
Mehrspieler-Corporal: 10 Punkte
über 500 Siegpunkte
Gefechts-Veteran: 25 Punkte
über 100 Captures
Goldflagge: 25 Punkte
über 1000 Captures
Goldener Handschuh: 20 Punkte
über 250 Spieler erniedrigen
Nummer 1: 20 Punkte
werdet Nummer 1 in der Rangliste
Raven Squad: 50 Punkte
über 5.000 Frags
Seasoned Warrior: 50 Punkte
über 5.000 Matches austragen
Rhino Squad: 75 Punkte
über 10.000 Captures

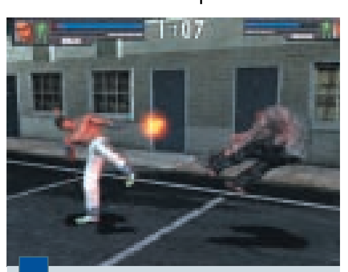

360 Die hässliche Strogg-Lady wird per Cheat im Nu besiegt.

URBAN REIGN

Extra-Charaktere:
Die zusätzlichen Charaktere und Goodies aus der folgenden Liste könnt Ihr durch die Erledigung diverser Aufgaben anwählen.

Free-Modus
beendet das Spiel
Marshall Law
eine Stage im Free-Modus gewinnen
Challenge-Modus
beendet das Spiel
Paul Phoenix
gewinnt den Challenge-Modus
Alex
beendet die 67. Mission im Story-Modus
Chris
beendet die 46. Mission im Story-Modus
Mushin-Kai & Tin Jiao
beendet die 99. Mission im Story-Modus
Outlaws, Shadow Platoon, Bain & Cooper
beendet die 70. Mission im Story-Modus
Park
beendet die 60. Mission im Story-Modus
Westside Gym, Zaps & KG
beendet die 30. Mission im Story-Modus

Boxing Bimbos:
Schaltet Lilian, Vera Rose & Kelly frei, indem Ihr eine B-Wertung in jeder Mission des ersten Kapitels erzielt.


PS2 Erfolgreiche Prügler kommen schneller an die Bonuscharaktere.

SHADOW OF THE COLOSSUS

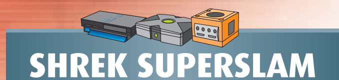
Cheat-Items:
Spielt "Shadow of the Colossus" einmal durch und speichert Euer Spiel nach dem Abspann. Jetzt könnt Ihr den 'Time Attack'-Modus bestreiten, wenn Ihr vor einer Colossus-Statue die Kreistaste betätigt. Pro besiegtem Giganten erhaltet Ihr in diesem Modus Items als Belohnungen, die diverse Schummeleien aktivieren – sämtliche Gegenständige findet Ihr in der Auflistung unten. Die Reihenfolge entspricht deren Auftauchen im Spiel.

Pfeifender Pfeil
lenkt einen Koloss ab
Mantel der Macht
erhöht den Schaden, den Euer Schwert einem Koloss zufügt
Maske der Kraft
verursacht schwere Wunden beim Koloss
Echsen-Detektor
hilft Euch, weißschwänzige Echsen zu entdecken
Plan der Fruchtbäume
hilft Euch, Obstbäume zu finden
Maske der Stärke
fügt den Kolossi schwerste Wunden zu
Blitzpfeil
explodiert, fügt dem Koloss aber keine lebensbedrohlichen Schäden zu

Noch mehr Cheat-Items:
Sobald Ihr den Story-Modus im harten Schwierigkeitsgrad freigespielt habt, ist der 'Hard Time Attack'-Modus freigeschaltet. Hier erringt Ihr noch mehr mächtige Gegenstände, die in der folgenden Liste gesammelt sind.

Donnerharpune
Waffe mit Gewittermacht
Sonnenschwert
bringt Licht in dunkelste Ecken
Obstbaum-Karte
verrät den Standort fruchttragender Bäume
Shamanenmaske
erhöht die Defensivkraft des Helden
Shamanenmantel
erhöht den Rüstwert des Helden
Fetzen der Verzweiflung
Fallschirm
Schwert der Königin
vernichtet den Koloss ohne Kollateralschäden

Bonus-Pferde:
Sobald Ihr alle Items im normalen 'Time Attack'-Modus eingesackt habt, könnt Ihr im Titelbildschirm ein braunes Pferd besteigen, indem Ihr die ■-Taste betätigt. Habt Ihr den harten 'Time Attack'-Modus geschafft, gibt es ein weißes Ross.



SHREK SUPERSLAM

PS2-Cheats:

Gebt die folgenden Schummelcodes im Titelbildschirm der PS2-Version von "Shrek SuperSlam" ein.

alle Challenges freischalten
▲ ▲ ● ● ● ▲ ■ ● ■ ■ ■ ↑ ↓ ← → L1 R1

Pizza 1 freischalten
↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ● ↓ ↓ L1 R1 ← ← ■ ■ L1 R1

Pizza 2 freischalten
● ● ■ ■ R1 R1 ← ← L1 L1

Pizza 3 freischalten
↓ ↓ → ● ↑ ▲ ← ■ L1 L1

Geschwindigkeits-Modifikator
L1 L1 R1 R1 L1 R1 L1 R1 ■ ● ▲ ▲

Slammageddon
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ▲ ▲ ■ L1 R1

Xbox-Cheats:

Bei der Xbox-Fassung funktionieren folgende Cheats. Nutzt die Kombinationen wie gehabt im Titelbildschirm.

alle Challenges freischalten
Y Y Y B B B Y X B X X X ↓ ↑ ← → L R

Pizza 1 freischalten
↑ ↑ Y Y → → B B ↓ ↓ L R ← ← X X L R

Pizza 2 freischalten
B B X X R R ← ← L L

Pizza 3 freischalten
↓ ↓ → B ↑ Y ← X L L

Geschwindigkeits-Modifikator
L L R R L R L R X B Y Y

Slammageddon
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Y X X L R

Gamecube-Cheats:

Der Gamecube erlaubt Euch mit diesen Kombinationen Schummeltricks.

alle Challenges freischalten
Y Y Y X X X Y B X B B B ↑ ↓ ← → L R

Pizza 1 freischalten
↑ ↑ Y Y → → X X ↓ ↓ L R ← ← B B L R

Pizza 2 freischalten
X X B B R R ← ← L L

Pizza 3 freischalten
X X B B R R ↓ ↓ → X ↑ Y ← B L L

Geschwindigkeits-Modifikator
L L R R L R L R B X Y Y

Slammageddon
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Y X X L R

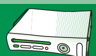
NBA 2K6

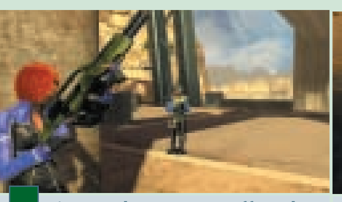
Cheats:

Gebt die folgenden Schummelkombinationen im Cheatmenü der Basketball-Orgie ein. So schaltet Ihr Schuhe, Mannschaften und Uniformen frei.

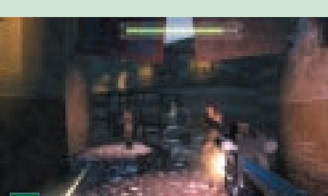
+10 Defensiv-Fähigkeiten
lockdown
+10 Offensiv-Fähigkeiten
getaclue
2K Sports Team
2KSPORTS
'Air Zoom Kobe 1'-Schuhe
KOBE
alle Crib-Boni
criball
Celebrities im 24/7-Modus
ballers
'Lebron James Summer'-Schuhe
lebronsummerkicks
Neue Indiana Pacers Jerseys
31 andonly
keine Erschöpfung im 'Quick Game'
nrgmax
keine Verletzungen im 'Quick Game'
noinjury
'Power Bar'-Tattoo im Spielererschaffungs-Menü
pbink
Uptempo Nike-Treter
anklebreaker
Visual-Concepts-Team
vcteam
Washington Wizards Throwback-Outfit
was retro
Seattle Supersonics Throwback-Outfit
sea retro
Phoenix Suns Throwback-Outfit
phx retro
Orlando Magic Throwback-Outfit
orl retro
New Jersey Nets Throwback-Outfit
nj retro
Miami Heat Throwback-Outfit
mia retro
Memphis Grizzlies Throwback-Outfit
mem retro
L.A.Clippers Throwback-Outfit
lac retro
Houston Rockets Throwback-Outfit
hou retro
Chicago Bulls Throwback-Outfit
chi retro
Zweituniform Detroit Pistons
det 2nd
Zweituniform Sacramento Kings
sac 2nd
Zweituniform Boston Celtics
bos 2nd

PERFECT DARK ZERO





360 Mit gezückter Zusatzwaffe geht es Ruck-Zuck zum Levelausgang.



360 Häuserkampf leicht gemacht: Mit Gefechtsschild geht's besser!

Zusätzliche Ausrüstung:

Die folgende Liste gibt Euch einen Überblick darüber, welche Ausrüstungsgegenstände sich in welchem Level verbergen. Sucht Euch das Wunschobjekt und beendet die angegebene Mission, um das gute Stück freizuschalten.

CMP-150
Level: 'Sewer Retrieval'
Gefechtsschild
Level: 'Trinity Infiltration'
DEF-12 Schrotflinte
Level: 'Nightclub Stakeout'
CMP-150 MK2
Level: 'Sewer Retrieval 2'

Dunkler Agent:

Spielt "Perfect Dark Zero" einmal im 'Perfect Agent'-Modus durch, um den Modus für dunkle Agenten freizuschalten.

Zhang Li

Beim Bosskampf gegen Zhang Li solltet Ihr eine Schrotflinte nebst Scharfschützengewehr einpacken. Weicht dem tödlichen Plasma des Endgegners aus, während dieser wild durch die Arena hopst und nehmt ihn mit der Sniper-Rifle aufs Korn. Nach einem guten Treffer beginnt Zhang Li, Objekte auf Euch zu werfen. Zieht Euch ans hintere Ende der Plattform zurück und wartet, bis er einen Gegenstand anhebt. Dann lauft Ihr mit normaler Schrittgeschwindigkeit zum anderen Ende der Plattform und weicht so dem Wurfgeschoss aus. Nach weiteren Treffern kommt Zhang auf Eure Plattform herunter und greift mit der Vibro-Klinge an. Weicht der Attacke aus, so dass Zhang sein Schwert verliert. Anstatt die Waffen aufzuheben, haltet Ihr jetzt aus kurzer Distanz mit der Schrotflinte drauf! Zhang zieht sich zur Regeneration nach oben zurück. Unterbrecht seinen Zyklus mit einem gezielten Schuss, das bringt Ihn zurück in den Ring. Jetzt hebt Ihr die Klinge auf und hackt auf den Endboss ein. Bei korrekter Ausführung könnt Ihr Zhang Li mit dieser Taktik schlagen, bevor er seine Angriffsequenz neu beginnen kann.

Hawk-Schild auf Fahrzeugen:

Damit der folgende Trick funktioniert, müsst Ihr die Hawk-Waffe freigeschaltet haben. Fügt sie Joannas Ausrüstung hinzu und begebt Euch zu einem Fahrzeug. Stellt Euch neben das Gefährt und aktiviert die Hawk-Waffe. Bevor das bumerangartige Teil zu Euch zurückkehrt, hopst Ihr in den fahrbaren Untersatz. Joanna fängt das Wurfobjekt, während sie im Auto sitzt. Wenn Ihr jetzt den ballistischen Schild aktiviert, könnt Ihr damit herumfahren und seid kugelsicher.





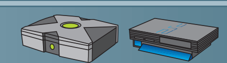
360 Übt den Umgang mit der Sniper-Rifle vor dem Konflikt mit Zhang Li.



360 Habt Ihr ein Vehikel lokalisiert, solltet Ihr den Hawk zücken.



DTM RACE DRIVER 3



Die überaus anspruchsvolle Rennsimulation macht das Siegen nicht leicht. Unsere Tipps erleichtern Euch den Einstieg.

Übung macht den Meister

Versucht zuerst, eine neue Autoklasse und ihre Eigenheiten kennenzulernen: Gerade klassische Wägen brechen schnell aus und lassen sich nur mit einiger Erfahrung wieder einfangen. Während GT-Autos und Tourenwagen leichte Unfälle locker wegstecken, ist bei Formel-Boliden schnell ein Totalschaden angesagt. Selbst auf gleicher Piste besitzen die Autoklassen verschiedene Bremspunkte. Um die Ideallinie besser zu erlernen, ist das optionale Qualifying in der Karriere äußerst nützlich. Dieses dürft Ihr (gerade zum Üben) immer wieder fahren.

Start

Gerade zu Beginn könnt Ihr Plätze gutmachen: Jedes Vehikel besitzt eine optimale Gasstellung für den perfekten Start. Die Reifen müssen während der ersten Beschleunigung knapp vor dem Durchdrehen sein. Manchmal hilft bei manueller Schaltung auch das sehr frühe Einlegen des zweiten Gangs. Übt Starts, um das Gas genau zu dosieren. Die Drehzahl- und Gasanzeige helfen dabei.



PS2 Für Überholmanöver bremst Ihr später und blockt den Kontrahenten.

Schneise

Kurz nach dem Start kommt es darauf an, in die folgende Kurve als Erster einzufahren. Dazu solltet Ihr anfangs einen Tick später als die Kontrahenten bremsen, aber keinesfalls auf ein Auto auffahren. Tipp: Das gegnerische Fahrerfeld reiht sich nach dem Start meist zweireihig auf. Sucht Euch deshalb einen Weg zwischen den Vehikeln hindurch, notfalls auch mit ein paar Beulen.



PS2 Oft teilt sich das Fahrerfeld in zwei Reihen auf – nutzt die Mitte!

Vorsicht

Allzu ruppiges Brettern über die Curbs und das Abkürzen der Strecke ziehen schnell Schäden nach sich. Also: kein unnötiges Risiko eingehen – besonders bei Rennbeginn.

Windschatten

Auch wenn er wie in "Gran Turismo" nicht hörbar vorhanden ist: Nutzt den Windschatten des vorausfahrenden Fahrzeugs auf langen Geraden – die Gegner tun es ebenso.

Blocken

Haltet hinter Euch die Augen offen: Gegner nutzen jede Überholmöglichkeit. Schaltet deshalb den Rückspiegel in den Optionen zu und nutzt häufig den Blick zurück. Nur so könnt Ihr gegnerische Manöver rechtzeitig blocken.

MARIO & LUIGI: ZUSAMMEN DURCH DIE ZEIT

Tausendfüßler:

Der erste Boss des Spiels süffelt laufend Drinks aus seinem Cocktailglas. Achtet auf die Pilze, die in den Händen der Schergen oberhalb und unterhalb des Obermotzes erscheinen. Wenn der Pilz nicht rot, sondern schimmlig aussieht, solltet Ihr das Alien angreifen. Der giftige Pilz fällt dann in den Drink des Tausendfüßlers und wird brav getrunken. Der Boss läuft in der nächsten Runde grün an und kann ohne Konterattacken angegriffen werden. Vermeidet unbedingt, einen roten Powerpilz ins Glas des Wurmes zu kippen! Das bringt dem Fiesling seine Lebensenergie zurück.

Riesenei:

Das komische Monster-Ei im Magen des gigantischen Yoshis könnt Ihr zunächst nicht besiegen. Konzentriert Eure Angriffe deshalb auf die Reihe Eier, die vor dem Boss liegt. Mit Sprungangriffen befreit Ihr kleine Yoshis aus den kalkigen Behältnissen. Sobald fünf putzige Saurier im oberen Bildschirm angekommen sind, schubsen sie einen runden Felsblock auf das Monsterei. Jetzt liegt der Obermotz flach und kann mit Brüder-Items attackiert werden. Kanonen eignen sich an dieser Stelle hervorragend zur Schadensmaximierung. Wiederholt den Vorgang, bis das Ei zerplatzt.

Piranha-Pflanze:

Unter der Alien-Arena könnt Ihr einen versteckten Laden finden. Löscht mit Baby-Mario die Flammen vor einem Riss in der Wand und klopft dann mit dem Hämmerchen an. Deckt Euch in diesem Laden mit mindestens zwei Dutzend Feuerblumen ein und marschiert dann zum Endgegner. Die wunderlich gekleidete Riesenpflanze hat eine Aversion gegen Feuerattacken. Kein Wunder, nimmt sie doch beträchtlichen Schaden durch das heiße Element. Wenn sich das Ding im Boden eingräbt, nutzt Ihr Schildkrötenpanzer, um es aus seiner erdigen Reserve zu locken.

Die Bowsers:

Bowser trägt sein kleinwüchsiges Alter Ego auf dem Rücken und wird regelmäßig von ihm geheilt. Um den nervigen Quälgeist loszuwerden, müsst Ihr das Dream Team aufspalten: Wartet, bis Bowser Jr. den Panzer der großen Echse gegen Euch schleudert und kontert diese Attacke! Nach ein paar Runden Panzertennis steht Bowser Jr. allein vor Euch und wird abgestraft! Ohne die dauernde Heilung seines jüngeren Alter Egos ist auch der alte Schurke kein Problem mehr. Nutzt Trampolinattacken gegen das Krötenpack und der Sieg gehört den Trägern des Schnurrbartes!



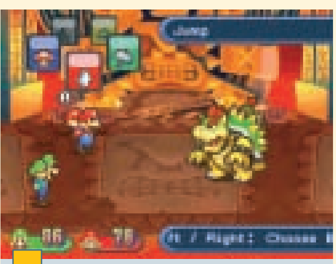
DS Ist der Tausendfüßler rot, kontert er Eure Angriffe mit Erdbeben.



DS In den Staub, du...Ding! Jetzt ist der Weg frei für Spezialattacken.



DS Nettes Höschen: Die Monsterpflanze ist allergisch auf Feuer.



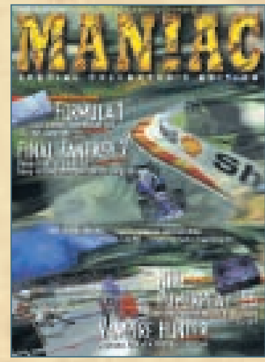
DS Krötenkuscheln: Hinter Bowsers Rücken seht Ihr Juniors Haarschopf.



Nicht nur für Xbox 360:
5 HDready TVs im Test
2 2006
AUSGABE 89 / 13. JAHRGANG
audiovision
KINO ZU HAUSE • SURROUND • GROSSBILD
BILLIGER, KOMFORTABLER, ATTRAKTIVER
5 FLACHBILD-TVs
MIT DVB-T
XBOX 360
Insider-Test: HDTV-Konsole von Microsoft als DVD-Player
ZUKUNFT INKLUSIVE: PLASMA UND LCD MIT DIGITAL-TUNER AB 1.500 EURO
TEST
7 CENTER-BOXEN
Heimkino-Update: Nachrüst-Lautsprecher bis 500 Euro
Klangqualität • Praxistauglichkeit • Aufstelltipps
XXL-ÜBERSICHT
Hersteller & Modelle
DENON AVR-4
MARANTZ DV 9
DVD-CHECK
16 Seiten Bonusheft
PHILIPS
FLAT TV
HD ready
LG
Munition aufgenommen für MP40

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Sonys Playstation baut ihren Vorsprung aus und holt sich mit "Final Fantasy" einen wichtigen Verbündeten. Nintendo verschiebt hingegen in Japan die Veröffentlichung des Nintendo 64 um zwei Monate. In Frankfurt treffen sich Automatenfetischisten und zocken neue Arcade-Hits wie "Rave Racer" oder "Soul Edge". Als Import testeten die MAN!ACs "Namco Museum Volume 2" – sechs obskure und tadellos emulierte Automaten ernten 74% Spielspaß. Auf dem Saturn begeistert die kunterbunte, gruselige 2D-Prügelei "Vampire Hunter", ansonsten gibt's viel Durchschnittskost. In der 8-Bit-Replay-Rubrik nimmt Martin Ataris unterschätztes Lynx-Handheld unter die Lupe: Die technischen Finessen mit damals sensationeller 3D-Optik sehen auch heute noch nett aus.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Die Zerstörungsorige "Black" für Sonys Playstation 2 und Microsofts Xbox schlägt ein wie eine Bombe: Gegen das dicke Kaliber erscheint die restliche tödliche Munition harmlos.





Nur für echte Männer: Während sich Ulrich, Janina und Raphael vor dem Kaminfeuer wärmten, wagte sich der mannhafte Rest in eisige Gefilde und produzierte bei bitterer Kälte den aufwändigen DVD-Leckerbissen. Selbst gefährliche Stunteinlagen übernahmen die Akteure selbst!

NEXT T!ME 4/2006

In Mering ist es eisigkalt, doch die Spielewelle macht nicht halt: Oliver Ehrle reist für uns nach Kanada zu Ubisoft und nimmt die beiden kommenden Hits **Far Cry Instincts** (auf Xbox und Xbox 360) sowie **Splinter Cell Double Agent** (für alle aktuellen Konsolen) genau unter die Lupe. Blutliebhaber freuen sich auf unseren Preview zu Sonys gruseligem Horror-Abenteuer **Siren 2**. Weniger blutig, aber nicht minder brutal macht Euch **Der Pate** ein Test-Angebot, dass Ihr nicht überblättern könnt. Auf die kurzweiligen 16-Seiten Extended-Bonus müsst Ihr auch nicht verzichten.



Auf allen Konsolen schleicht sich der Anti-Terror-Kämpfer durch düstere Strafanstalten. Wie sich Sam als Neu-Knacki schlägt, erfahrt Ihr im nächsten Heft.



Ab Freitag, den 24. Februar

Auf der MAN!AC-DVD:

- **Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7** – Vincent Valentine streift alleine durch das gewaltige "Final Fantasy 7"-Universum.
- **OutRun 2006** – Mit edlen Ferraris driftet Ihr über beliebte Strecken des Vorgängers und freut Euch auf PSP, PS2 sowie Xbox auf viele flotte Spielmodi und schicke neu Kurse.
- **25 to Life** – Wählt Eure Seite und streift als Gangster oder Polizist durch gemeingefährliche Straßen. Auch online gebt Ihr der falschen Seite ordentlich Saures.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb), Stephan Freundorfer (sf)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 99
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Dead or Alive 4" © Tecmo/Microsoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. IVW

INSERENTEN

FUZION

THE NEW FRAGRANCE FOR MEN

ALWAYS LEAVE AN IMPRESSION

MAGST DU ES HART UND DRECKIG?

ATV Offroad Fury 3

PlayStation®2





PlayStation® Portable





Lass die anderen im Dreck stehen. ATV Offroad Fury bietet Dir 30 frei befahrbare Strecken, 36 Wahnsinns-Air-Moves und 6 All-Terrain-Tracks (Playstation®2-Version) Die ultimative Offroad-Erfahrung.





Zeig, was Du kannst. 5 Einzelspieler-Modi fordern Dein Können und Deine Ausdauer. Oder mach Deine Gegner im Multiplayer-Modus nass. Neu auf der PSP™: Das Tradingcard-System und 4 neue Minispiele.





